BATTLE REALMS™



Instrukcja







SPIS TREŚCI

PROLOG

Kiedyś, na długo przed czasem naszych ojców i dziadów, kontynent stanowił całość.

Był to bogaty i płodny kraj falujących wzgórz i pierwotnych lasów, w którym żyło wielu niezwykłych ludzi. Część z nich przybyła tutaj na pokładach statków z dalekich lądów i zdecydowała się osiedlić, inni opuścili górskie siedziby i zamieszkali w dolinach – byli to górale, którzy potrafili wymienić imiona swoich przodków pamiętających najbardziej zamierzchłe wydarzenia. Wiedziano, czym jest wojna, ale pokój był regułą – pokój zrodzony z siły i dostatku.

Nigdzie chwała tamtego okresu nie była większa, niż w Wężowej Kępie – stołbie klanu Smoka. Rzeźbiarze, których imion dziś już nikt nie pamięta, tak zręcznie ukształtowali jego mury, że chłopstwo wierzyło, iż są żywe, zapomniani już szogunowie stworzyli panujące tam prawa – równie surowe, jak zrozumiałe i oczywiste, a dawni mistrzowie (kto jest jeszcze w stanie wymienić imię choćby jednego z nich?) wyćwiczyli miejscowych wojowników w subtelnych, lecz zabójczo skutecznych technikach walki. Nawet najroztropniejsi uczeni pisali z dumą na zwojach pozłacanego papirusu, że siła i honor Smoka będzie trwać wiecznie...

... i nagle, w ciągu jednego roku – jednego zasiewu, jednych żniw, jednej straszliwej zimy – wszystko przepadło.

Do dziś nie wiadomo – wówczas też nikt nie wiedział – kim lub czym byli: demonami, potworami, a może duchami? Byli po prostu czarną i nieludzką Hordą, rosnącą w siłę gromadą, której niezliczone zastępy nadchodziły zza północnych granic, gdzieś z górskich bezdroży. Którędy przeszli, nic nie pozostawało przy życiu – usychały i obumierały nawet drzewa. Nie było również ciał... Zresztą nie przetrwał nikt, kto mógłby je pochować.

Tarrant Starszy rządził Wężową Kępą w tych trudnych dniach, a nie był on tchórzem. Gdy tylko usłyszano o zagrożeniu, jakie niesie z sobą Horda, najdzielniejsi z jego samurajów pojechali naprzód, aby spotkać się z nią o pierwszym brzasku – setki boha-

terów pod setkami trzepoczących sztandarów Smoka. Po dwóch tygodniach od heroicznej wyprawy powrócił pierwszy i jedyny wojownik – wjechał ledwo trzymając się w siodle, a jego ciemna krew oblepiała tuziny głębokich i poszarpanych ran. Był prawie trupem. W jakiś sposób koń umknął daleko i wystarczająco szybko z miejsca starcia, aby uniknąć losu swego nieszczęsnego jeźdźca. Widząc to, Tarrant zrozumiał, że nadzieją na przetrwanie klanu Smoka jest podjęcie natychmiastowej ucieczki.

Tydzień później mury Wężowej Kępy – mury, które nigdy dotąd nie były oblegane – zostały opuszczone, a członkowie klanu Smoka rozpoczęli długi marsz na południe. W ciągu miesięcy nieprzerwanej wędrówki do kolumny koni, wozów i ludzi dołączali wciąż nowi uchodźcy – mieszkańcy mijanych ziem – którzy doskonale wiedzieli, że dumny Smok nigdy nie ucieka przed przeciwnikiem, którego można pokonać. Wielu zdecydowało się jednak pozostać i bronić własnej ziemi – takim śmiałkom oddawano cześć, lecz nigdy nikt więcej już o nich nie słyszał. Także zwiadowcy wysyłani na północ znikali bezpowrotnie. Klan Smoka wędrował więc wciąż na południe...

Wreszcie, po sześciu miesiącach uciekinierzy przekroczyli ostatni górski grzbiet i ujrzeli bezkresny ocean. Smok nie miał już dokąd uciekać...

Tarrant Starszy oczywiście to przewidział, dlatego już podczas wędrówki wyznaczeni przez niego uczeni mieli za zadanie obmyślić sposób ucieczki dla ludzi klanu Smoka. Niestety, nie było czasu na budowę statków ani miejsca, w którym można się bezpiecznie ukryć, natomiast większa część armii poległa w pierwszej, zgubnej i straszliwej wyprawie przeciwko Hordzie. Jedyna i ostatnia nadzieja Tarranta leżała zamknięta w skrzynce ze srebrnymi okuciami znajdującej się w jego prywatnym wozie – Sfera Węża, najbardziej starożytny ze skarbów Smoka i symbol jego przywództwa. Niektóre opowieści głosiły, że Sfera pozwala wezwać ducha Smoka, jeśli sytuacja klanu będzie rzeczywiście bardzo ciężka. Niewielu w to wierzyło, ale moment był faktycznie wyjątkowy. Kiedy więc znużeni wielomiesięcznym marszem ludzie przygotowywali się do ostatniego starcia z Hordą, Tarrant Starszy przekazał przywództwo nad klanem swojemu synowi, Tarrantowi Młodszemu.

Sam zaś opuścił obozowisko – postanowił spróbować niemożliwego i... zginąć. Nie było świadków jego ostatnich chwil, wiadomo tylko, że osiągnął zamierzony cel. Zgromadzeni uchodźcy usłyszeli przeszywającą zmysły furię Smoka, a fala powietrza powaliła ludzi, konie i wozy. Ziemia zachowywała się jak w agonii – wielu tych, którzy przeżyli długą i wyczerpującą wędrówkę, teraz zginęło pod lawinami kamieni lub wpadło w rozpadliny pojawiające się pod ich stopami, natomiast reszta stłoczyła się i modliła o wybawienie.

Kiedy trzęsienie ziemi ustało, szczęśliwcy, którym udało się przeżyć gniew Smoka, ledwie mogli się ruszać ze strachu. Całą odwagę i dar przekonywania Tarranta Młodszego pochłonęło zmuszenie ludzi do odbudowy obozu i zebrania pozostałości taboru. Gdyby wówczas pojawiła się Horda, nie napotkałaby żadnego oporu z ich strony. Ale Horda nigdy nie nadeszła.

I właśnie wówczas – przyglądając się załamanym i przerażonym ludziom – Tarrant Młodszy zrozumiał, że nie będą więcej klanem Smoka. Coś było w oczach tych wszystkich dzieci, które widziały swoje domy opuszczone z powodu nadciągającego zła... Coś tkwiło w spojrzeniach wojowników rozpamiętujących dzielnych towarzyszy broni, którzy walczyli i umierali, ale nie uciekali... Teraz należeli do ziemi, nie do nieba. Wciąż jeszcze mogli być zawzięci i z dumą pracować na swojej nowej ziemi. Z tej pokory i nieugiętej woli życia narodził się klan Węża – nasz nowy klan.

Dziś każdy, kto podróżuje na północ przez góry, dotrze w pewnym momencie do poszarpanego urwiska nad niebezpieczną rozpadliną, w której znajduje się szeroki kanał pełen ostrych skał i wirów. W pogodny dzień można ujrzeć w oddali linię drugiego brzegu, ale najczęściej jest on ukryty w gęstej mgle. Furia Smoka przełamała nie tylko kontynent, ale i ducha ludzi. Dom naszych przodków leży za wodami kanału nie do przebycia. Czy Horda ciągle czeka na drugim brzegu? Tego nikt nie wie.

Każdego dnia myślimy o tym coraz mniej. Teraz tutaj jest nasz prawdziwy dom.

Witamy w Battle Realms!

Odwiedzasz tę tawernę w mrocznych dniach, obcy przybyszu. Na zewnątrz staniesz twarzą w twarz z bandytami, włóczęgami i magami, będziesz zmuszony zmierzyć się z przebiegłością, mocą i strachem, czeka Cię także konieczność układania się z herosami, poznawania legend i rozwiązywania tajemnic. Wiele istot z pewnością będzie próbowało Cię zabić. Dlaczego? Bo widzą w Twoich oczach, że dążysz do czegoś więcej, niż spokojne życie chłopa. A marzenia są niebezpieczne, mój przyjacielu! Są często znacznie bardziej groźne, niż ludzie, którzy życzą Ci śmierci.

Jeżeli masz zamiar przeżyć swoją pierwszą noc w obozowisku Wilka lub w łaźni Węża, musisz się szybko wiele nauczyć. Rzecz najważniejsza, to zrozumieć naturę wielkich klanów i poznać wydarzenia, które ją kształtowały przez te ostatnie trzysta lat. Posłuchaj więc, jak się sprawy mają.

Klan Węża pochodzi od starożytnego klanu Smoka i zawsze był dominującą siłą w naszej krainie. Z dobytkiem niewiele większym od skóry na plecach i woli przetrwania ich przodkowie wyrzeźbili państwo ze skał tworzących te wzgórza. Być może nauczyli się być bardziej szorstcy, niż surowość swojego codziennego mozołu i harówki. Ich rządy zawsze były srogie i nieustępliwe, ale walczący członkowie tego klanu – bo nie mogę nazwać ich prawdziwymi wojownikami – woleli twardy pieniądz od honoru. Jest takie powiedzenie: „Jeśli spotkasz na drodze bandytę, zapłać mu, a odejdzie i zostawi cię w spokoju. Poproś Węża o pomoc, a zapłacisz dwóm bandytom tego samego dnia. A ponadto nigdy się ich nie pozbędziesz”.

Ludzie Węża byli surowi, ale przynajmniej trzymali porządek, gdy zasiadała na tronie dynastia Oja, potomkowie Tarranta. Tak już jednak nie jest. Od kiedy przeklęty dzieciak zamordował swojego ojca, a jego bracia okazali się zbyt głupi, aby żyć... No cóż, nie było syna Smoka na tronie od lat. To, co było niegdyś wspaniałą armią, dziś jest pstrą zbieraniną włóczęgów i złodziei, a każdy próbuje zabić drugiego, zanim Lotos lub Wilk zechcą uczynić to z własnej woli. Jednak klan Węża wciąż podsyca aspiracje wielkich lordów – skaczących sobie do gardła Shinja i Otomo – i wątpię, aby zechcieli oni bez powodu schować ostrza. Chyba, że nawzajem w swoich trzewiach...

Klan Wilka również przysporzył wielu kłopotów, od kiedy pojawił się na naszym wybrzeżu. To dziwni ludzie, gburowaci, oddający się dziwnym rytuałom, jak choćby wycie do księżyca, utrzymujący kapłanki krypty i z lubością wyżywający się w brutalnych zawodach sportowych. Widziałeś kiedykolwiek mecz Wilczej Piłki? Nie?! Powinieneś dziękować niebiosom. Rozgrywka wymaga olbrzymiej żelaznej piłki i zbyt licznego stada Wilków pogrążonych w szale bitewnym, a – jeśli mam być szczery – jest bardziej niebezpieczna dla widzów, niż dla rozszalałych graczy, którzy wiedzą, kiedy należy zrobić unik. Już rozumiesz?

Wilki żyły niegdyś w miarę zgodnie ze swoimi panami z klanu Węża i z członkami osobliwego klanu Lotosu, ale to było dawno, bardzo dawno temu. Spór o prawa użytkowania kopalń oraz kilka pchnięć nożem w plecy doprowadziło do otwartej wojny między klanem Wilka a ludźmi Lotosu. Klan Węża wtrącił się do sprzeczki, a za sprawą Lorda Zymetha i jego czarodziejskich sztuczek Wilki zaczęły niewolniczo pracować w kopalniach łupku należących do klanu Lotosu.

Gdyby to ode mnie zależało, prędzej uczyniłbym niewolnikiem Smoka i kazał roznosić mu piwo, niż zmusił Wilka do pracy w kopalni. Trwało to trzydzieści lat, aż w końcu klan Wilka rozpoczął bunt przeciwko ciemiężycielom, walcząc wszystkim, co było do dyspozycji: kilofami, młotami kowalskimi i gołymi pięściami. Teraz Wilki ukrywają się w lasach, ale wciąż mogą uderzyć na ludzi Lotosu, wymachując potężnymi młotami – i często to robią. Wątpię w to, że wojna prowadzona przez starego wodza Wilków, którym jest Siwy Grzbiet, zakończy się, zanim nie wypatroszy on wszystkich ludzi Lotosu. Pytanie tylko, czy uda mu się to osiągnąć, czyż nie?

Mało znam **klan Lotosu**, ale też nie pragnę wiedzieć o nim nic więcej. Ludzie Lotosu od zawsze zajmowali Wysoki Płaskowyż, głównie dlatego, że nikt inny nie chciał tej ziemi. Magia Lotosu jest okrutna i chora – jak ich serca, zresztą choroba jest przez nich uznawana za symbol honoru. Im są potężniejsi, tym na większe cierpią schorzenia. Poza Lordem Zymethem i jego straszliwymi kapitanami – Issylem i Korilem – wyglądają na odmieńców, ale są inni w specyficzny sposób. Być może ich plagi nie mogą pokonać tego, co nie jest już żywe... Albo też toczący ich ciała rozkład nie jest w stanie ścierpieć smaku tak obrzydliwego mięsa...

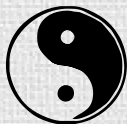
Jeśli staniesz w walce przeciwko członkowi klanu Lotosu, który z nieziemskim wdziękiem niesie ostrze lub pałkę i za-

bija z niedbałym instynktem pająka, będziesz marzył, aby jego miejsce zajął zwyczajny piechur z krwi i kości... W czasie wojny Lotosu z klanem Wilka byłem świadkiem okropności, jakich człowiek nigdy nie może potem zapomnieć. Widziałem wojowników z płucami tak zgniłymi, że dziwaczne machiny wymuszały obieg powietrza w ich rozgorączkowanych ciałach. Widziałem powłóczące nogami monstra, których brzuchy wypełniały roje wijących się i głodnych robaków. Widziałem też odcięte ramię Wilka, które zjadała czarna, bulgocząca flegma wykszztuszona przez człowieka wyglądającego na śmiertelnie chorego niedołęgę. Ale oni nie umierają tak łatwo. Wyobraź sobie, jak mocne muszą być te bestie, jeśli są w stanie przetrwać tak straszliwe plagi i zarazy. A teraz odpowiedz, w jaki sposób Twoje ostrze może taką kreaturę nauczyć porządku...

Chciałbyś wiedzieć coś więcej o **klanie Smoka**? Widzę, że interesujesz się historią... Nazywany w ten sposób Wąż nie urodził się od czasów Przełamania Kontynentu, zresztą oni nie lubią słyszeć tego imienia. Znaczy ono dokładnie... Jak Ci to powiedzieć? Oznacza wierzenia i zasady, które zostały zapomniane dawno temu, ale jeszcze nie minęło tyle czasu, aby całkowicie zniknęły z serca. Nie, nie powinienem wymawiać głośno tego imienia.

Dawne historie są dobre na wieczorną opowieść, ale pod warunkiem, że przy Twoim stole nie siedzi Wąż. Smok wyćwiczył kiedyś łuczników, którzy potrafili z odległości trzystu kroków odstrzelić człowiekowi ucho, nie jak ci pijacy z klanu Węża ze swoimi muszkietami. Dawni szermierze też nie byli łajzami poszukującymi łatwego celu, lecz fizycznymi i duchowymi mistrzami, posługując się równie sprawnie zarówno ciałem, jak i umysłem. Ktoś wprowadził do ich sztuki walki elementy teatru kabuki – pełne wdzięku pchnięcia i odparowania ataku. Mówi się, że dawni samurajowie nigdy nie zaznali porażki, tylko chwałę – tak w życiu, jak i w momencie śmierci...

Ach, ale któż mógłby poprowadzić nas z powrotem do tamtych wspaniałych dni? Smok opuścił serca ludzi, mój przyjacielu. Dlatego najlepiej rozmawiać o rzeczach takich, jakie są.



WYMAGANIA SYSTEMOWE

Przed instalacją gry Battle Realms powinieneś się upewnić, że sprzęt komputerowy, którym dysponujesz, spełnia (lub przewyższa) poniższe wymagania techniczne.

Wymagania minimalne:

Procesor Pentium II 400 MHz Celeron
lub równoważny.
System Windows® 98/2000/ME/XP.
Pamięć 64 MB RAM.
Karta graficzna z akceleratorem 3D AGP
i 16 MB pamięci (zgodna z DirectX 8.0).
Karta dźwiękowa zgodna z DirectX 8.0.
DirectX 8.0. lub wyższy.
Napęd CD-ROM x4.
600 MB wolnego, nieskompresowanego miejsca na
twardym dysku.
Klawiatura i mysz.

Konfiguracja zalecana:

Procesor Pentium III 750 MHz lub szybszy.
System Windows® 98/2000/ME/XP.
Pamięć 128 MB RAM.
Karta graficzna z akceleratorem 3D AGP
i 32 MB pamięci (zgodna z DirectX 8.0).
Karta dźwiękowa zgodna z DirectX 8.0.
DirectX 8.0. lub wyższy.
Napęd CD-ROM x4.
600 MB wolnego, nieskompresowanego miejsca na
twardym dysku.
Klawiatura i mysz.

INSTALACJA GRY

Umieść płytę z grą Battle Realms w napędzie CD-ROM komputera. Kiedy uruchomi się kreator programu InstallShield, zostaniesz poproszony o wybór rodzaju instalacji – pełnej lub niestandardowej (jeśli program InstallShield nie uruchomi się automatycznie, kliknij dwukrotnie na ikonie napędu CD-ROM, a następnie powtórz tę czynność z ikoną pliku „setup.exe”).

Jest jakiś katastrofalny czynnik we wszystkich działaniach, które są podejmowane z myślą o przetrwaniu w świecie gry Battle Realms – podróżowaniu, dowodzeniu oddziałami i tworzeniu szybko rozwijającego się klanu. Te elementy są ukryte wśród wielu detali opisanych w dalszej części niniejszej instrukcji. Jeśli chcesz, możesz skorzystać z poniższych informacji i zgłębić świat Battle Realms, a następnie zapoznać się z resztą instrukcji, szukając dodatkowych informacji.

ROZPOCZĘCIE GRY

Pierwszą rzeczą, którą zobaczysz po uruchomieniu gry Battle Realms, będzie menu główne. Aby rozpocząć grę w trybie jednoosobowym, kliknij na przycisku **Nowa Gra** albo wybierz **Tryb Wieloosobowy**, jeśli masz ochotę skonfrontować swoje umiejętności z innymi graczami.

Nowa Gra
Możesz wybrać **Podróż Kenjiego** albo **Potyczkę**. Pierwsza opcja pozwoli Ci działać w roli Kenjiego, księcia klanu Smoka i ostatniego przedstawiciela rodu Tarranta, który powraca z haniebnego wygnania w poszukiwaniu własnego przeznaczenia. Druga opcja – **Potyczka** – umożliwi Ci wzięcie udziału w dynamicznej bitwie przeciwko siłom dowodzonym przez komputer.

Tryb Wieloosobowy
Wybór tej opcji daje Ci możliwość gry w **sieci lokalnej** (LAN) lub za pośrednictwem **Internetu** – korzystając z programu GameSpy lub odpowiedniego adresu IP. Jeśli zdecydujesz się na jedną z tych możliwości, musisz wcześniej określić swoją tożsamość, wybierając imię (nazwę), poziom umiejętności, klan i kolor identyfikujący Twoją drużynę.

OPCJE USTAWIEŃ

Przed rozpoczęciem rozgrywki możesz za pomocą dostępnych **opcji** zmodyfikować ustawienia gry, dostosowując je do własnych preferencji lub możliwości sprzętowych.

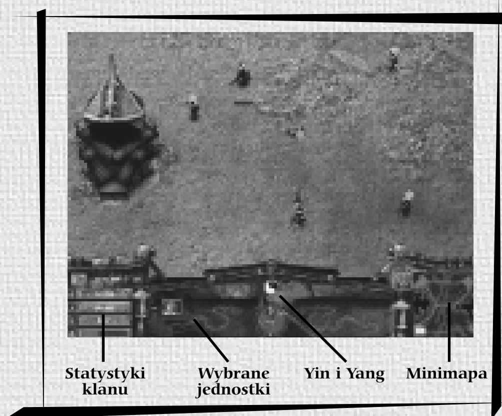
Ustawienia gry pozwalają dostosować do umiejętności gracza **prędkość** i **poziom trudności** gry. Jeśli odznaczysz opcję **Dojrzały**, w grze nie będą się pojawiać sceny drastyczne.

Opcje wideo zmieniają wygląd gry. **Rozdzielczość** i **Poziom szczegółowości** decydują nie tylko o wyglądzie gry, ale wpływają również na jej funkcjonowanie – obniżenie ich poziomu może znacząco przyspieszyć działanie gry, zwłaszcza na słabszych komputerach.

Opcje dźwięku pozwalają ustawić głośność muzyki, efektów dźwiękowych i dialogów – każdego z tych elementów osobno lub wszystkich jednocześnie.

OGLĄDANIE ŚWIATA GRY

W porządku – uruchomiłeś grę, a na ekranie widzisz świat Battle Realms. Na większości monitorów jest on ukazany trójwymiarowo, co pozwala dokładnie obejrzeć krajobrazy i mieszkańców. W dolnej części ekranu znajdują się wszystkie informacje o świecie gry: statystyki jednostek i zasobów pojawiają się po lewej stronie interfejsu, wybrane jednostki – na środku, a mapa świata – po prawej stronie.



Widok gry można kontrolować na kilka sposobów. Jednym z nich jest przesuwanie kursora myszy ku krawędzi ekranu – widok będzie przewijany w tym kierunku. Widok można również przesuwać klawiszami kursora: ←↑→↓ (równoczesne wciśnięcie i przytrzymanie klawisza SHIFT zwalnia przewijanie widoku) lub klikając na minimapie – w ten sposób można również wskazywać miejsce, do którego chcemy się od razu przenieść. Jeśli naciśniesz i przytrzymasz klawisz **Alt** przy równoczesnym przeciąganiu **myszą** z wciśniętym jej **lewym przyciskiem**, uzyskasz kursor, który będzie umożliwiał wolne lub szybkie przewijanie widoku.

WYDAWANIE POLECEŃ

Podstawowa zasada brzmi: **lewy przycisk myszy** (LPM) służy do wybierania jednostek, natomiast **prawy przycisk myszy** (PPM) pozwala wydawać polecenia. Jeśli klikniesz PPM na kogokolwiek lub cokolwiek, znaczenie wydanego w ten sposób polecenia będzie wynikało z kontekstu sytuacyjnego i dotyczyło konkretnej czynności

związanej z miejscem, w którym znajduje się dana jednostka. Jeśli wybrałeś już chłopa, kliknięcie PPM na gruncie spowoduje, że przejdzie on na wskazane miejsce. Kliknięcie PPM na polu ryżowym oznacza wydanie komendy „Zbieraj ryż!", natomiast kliknięcie PPM na płonącym budynku spowoduje wydanie polecenia „Zgaś ogień!" itd.

Wybór jednostek
Kliknij LPM na jednostce, aby ją **wybrać** (zauważysz, że wskazana jednostka jest teraz podświetlona). Możesz wybrać więcej, niż jedną jednostkę. Spróbuj kliknąć LPM i przeciągnąć myszą – powstanie prostokąt, a wszystkie jednostki, które znajdą się w środku, zostaną wybrane. Ten sam efekt uzyskasz, klikając LPM przy równocześnie wciśniętym klawiszu Shift – każda jednostka, na której klikniesz trzymając przyciśnięty klawisz Shift, zostanie wybrana. Jeśli jakaś jednostka była wybrana wcześniej, ponowne kliknięcie będzie oznaczało rezygnację z wyboru i spowoduje zniknięcie podświetlenia. Dodatkowo dwukrotne kliknięcie LPM na daną jednostkę spowoduje wybór tego typu jednostek, które znajdują się w najbliższym sąsiedztwie.

Każda jednostka lub grupa jednostek może być włączona do oddziału lub drużyny. Naciśnij i przytrzymaj klawisz Ctrl i równocześnie naciśnij klawisz z cyfrą (na przykład Ctrl+3), a każda wybrana w ten sposób jednostka zostanie przypisana do drużyny (w tym wypadku numer 3), o czym będzie świadczyć pojawiająca się przy niej cyfra. Aby w dowolnej chwili wybrać drużynę, wystarczy nacisnąć klawisz z odpowiadającym jej numerem (cyfrą). Równoczesne naciśnięcie i przytrzymanie klawisza **Alt** spowoduje przeniesienie widoku gry w miejsce, w którym dana drużyna się znajduje. Aby dodać jednostki żołnierzy do określonej drużyny, należy nacisnąć klawisz z cyfrą odpowiadającą numerowi drużyny i równocześnie nacisnąć i przytrzymać klawisz **Shift**.

Poruszanie jednostkami
Aby skierować jednostkę do określonego punktu, wybierz ją, a następnie kliknij PPM na miejscu, do którego ma przejść. Możesz również kliknąć PPM na minimapie, wskazując tym samym jednostce cel jej wędrówki – pozwala to zmusić jednostkę do wędrówki po świecie gry bez konieczności przewijania jego widoku.

Jeżeli naciśniesz i przytrzymasz klawisz **Alt**, a następnie klikniesz PPM, wybrana jednostka zacznie biec, zamiast spacerować (może to jednak obniżyć poziom jej wytrzymałości). Dwukrotne kliknięcie PPM na jednostce daje ten sam efekt.

Jeśli naciśniesz i przytrzymasz klawisz **Ctrl**, a następnie klikniesz PPM, jednostka wykona wymuszony ruch, co oznacza,

że w drodze do celu będzie ignorować wszystkie napotkane jednostki (także wrogie).

Możesz również **uszeregować** polecenia dotyczące poruszania się, aby jednostka wykonywała je w określonej kolejności. Wybierz jednostkę, naciśnij i przytrzymaj klawisz **Shift**, a następnie kliknij **PPM** w kilku miejscach świata gry – jednostka będzie przechodziła od punktu do punktu w ustalonej przez Ciebie kolejności. Bardziej skomplikowanym wariantem jest uszeregowanie poleceń dotyczących różnych działań. Wybierz chłopa, naciśnij i przytrzymaj klawisz **Shift**, a następnie kliknij **PPM** na polu ryżowym, później na studni, potem w dowolnym miejscu terenu i w końcu na dojo. Wybrany chłop najpierw zbierze ryż, potem uda się po wodę, odniesie wiadro wody we wskazane miejsce, a następnie pójdzie na trening, który pozwoli mu stać się włócznikiem.

Aby zatrzymać jednostkę, wystarczy w dowolnym momencie nacisnąć klawisz **S**, co spowoduje anulowanie wszystkich komend dotyczących wykonywania określonych działań.

WALKA

Członkowie Twojego klanu zawsze są gotowi do walki – wystarczy wybrać wojownika lub drużynę, kliknąć **PPM** na jednostkach wroga, a natychmiast zostaną one zaatakowane. Jeśli klikniesz PPM na budynku, Twoi ludzie niezwłocznie przystąpią do jego niszczenia.

Ale można wydać więcej komend, niż tylko polecenie zabijania lub niszczenia. Przytrzymując naciśnięty klawisz **G** i klikając PPM, możesz wyznaczyć budynek, jednostkę lub miejsce, przy którym zamierzasz postawić **straż** – Twój oddział będzie bronił tego stanowiska do śmierci ostatniego wojownika.



Naciśnięcie klawisza **N** spowoduje wydanie jednostkom polecenia **pozostania w miejscu** w czasie walki – Twoje jednostki nie będą się przemieszczać, ale zaatakują każdego wroga, który znajdzie się w pobliżu.

Naciśnięcie klawisza **F** i kliknięcie PPM oznacza polecenie **wymuszonego ataku** – Twoi wojownicy będą atakować każde miejsce, które im wskażesz, nawet pustą ścieżkę lub drzewo.

ZASOBY

Wszyscy ludzie potrzebują żywności, schronienia i treningu, aby przeżyć. W sprzyjających okolicznościach opady deszczu mogą wszak zdecydować o wyniku bitwy w takim samym stopniu jak szarża kawalerii.



Dobry przywódca w pełni wykorzystuje wszystkie dostępne zasoby i środki, doskonale zdając sobie sprawę, w jaki sposób wpływają one na funkcjonowanie całości. Woda jest potrzebna do picia, ale nie tylko – w świecie gry służy także do podlewania upraw ryżu, wzmacnia zmęczonych treningiem wojowników i pozwala gasić pożary.

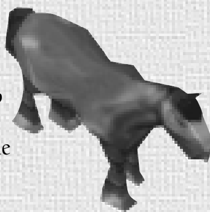
W tym znaczeniu **chłopi** są podstawą funkcjonowania każdego klanu – gdy wojownicy i bohaterowie zdobywają na polach bitew należną im chwałę, chłopi dbają o rzeczy niezbędne do życia: żywność, wodę i schronienie, choć równocześnie mogą przejść trening i zostać wojownikami... Nawet samurajami.

Chłopi pojawiają się automatycznie, a następnie przebywają w **chatach chłopów**. Liczba i częstotliwość pojawiania się nowych chłopów zależy od wielkości populacji – jeśli klan tworzy kilka jednostek, nowi chłopi przybywają szybciej i liczniej, kiedy zaś społeczność klanu jest duża, szybkość pojawiania się nowych chłopów znacząco spada. Chaty chłopów to obiekty niezbędne, aby Twój klan przetrwał – gdy stracisz ostatnią chatę chłopa, klan może się już nie odrodzić, chyba że będziesz w stanie zbudować nowy obiekt.

Chłopi zajmują się podstawowymi zasobami, które zapewniają byt każdemu klanowi – **ryżem** i **wodą**. Jeśli chcesz, aby kilku chłopów **zebrało** ryż, wybierz ich i kliknij PPM na pole ryżowe, a wskazane jednostki rozpoczną zbiór, odnosząc plony do najbliższej chaty przeznaczonej na skład. Wydanie chłopom polecenia noszenia wody wymaga zastosowania tej samej procedury, ale zamiast na polu ryżowym, trzeba kliknąć na stawie lub na studni.

Zapamiętaj – ryż jest niezbędny do życia. Opady deszczu zwiększają tempo wzrostu ryżu, podobny efekt daje podlewanie upraw. Aby podlać pole ryżowe, wybierz chłopa, naciśnij klawisz **W** (lub kliknij na przycisku **Podlej Ryż**) i kliknij PPM na uprawie albo kliknij na **ikonie podlewania ryżu**, która znajduje się w środkowym oknie interfejsu, a następnie wskaż pole wymagające nawodnienia – wybrany chłop będzie nosił wodę na uprawę, zamiast do chaty.

KONIE



Chłopi mogą również łapać **dzikie konie** – wybierz chłopa i kliknij PPM na galopującym swobodnie rumaku. Po kilku próbach chłop powinien w końcu złapać konia, którego będzie można zabrać do **stajni**, gdzie zostanie oswojony.

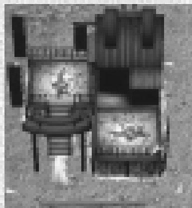
(Uwaga: Jeśli jesteś członkiem **klanu Wilka**, znajdziesz nieco inne zastosowanie dla świeżo złapanych koni – są one pożywieniem Twoich zwierzęcych przyjaciół. Złapane konie odprowadzaj więc nie do stajni, lecz do **Wilczego Leża**.)

Kiedy konie zostaną już oswojone i zamieszkają w stajni, wojownicy mogą się tam udać na trening, aby zostać jeźdźcami (więcej na ten temat w części '**Trenowanie jednostek**'). Jednostka siedząca w siodle może zsiąść z konia, gdy naciśniesz klawisz **D** lub klikniesz na przycisku 'Zsadź z konia', który znajdziesz (po wybraniu jednostki) w środkowej części interfejsu. Każdy może dosiąść konia pozostawionego bez dozoru, natomiast koń, który jest zbyt długo niepilnowany, staje się znów dziki.

Jednostka dosiadająca konia porusza się szybciej i ma przewagę w bezpośrednim starciu. Chłopi mogą używać koni jako zwierząt jucznych, przenoszących większe ilości ryżu i wody.

STRUKTURA BUDYNKÓW

Każdy klan dysponuje różnymi budynkami – od mieszkań chłopstwa po siedziby członków panującej dynastii – które pełnią rozmaite funkcje: stanowią składy żywności i wody, służą do trenowania jednostek, symbolizują wielkość i znaczenie wybranego klanu.



Wznoszeniem i opieką nad budynkami zajmują się chłopi. Jeśli wybierzesz chłopa, w dolnej części ekranu pojawią się ikony budynków, które możesz aktualnie zbudować. Kiedy umieścisz kursor myszy nad wybraną ikoną, pojawi się nazwa obiektu i jego cena. Jeżeli nie masz wystarczającej ilości zasobów, aby wznieść dany budynek, jego ikona będzie przyciemniona.

Aby wznieść budynek, wybierz chłopa i kliknij na jednej z ikon budynków, które znajdują się na liście. Jeśli będziesz teraz przesuwał kursor myszy nad terenem, zobaczysz sztandar klanu i zarys budynku w miejscu, w którym możesz wznieść wybrany obiekt.

Teraz kliknij i przytrzymaj PPM, a za pomocą ruchów myszy wybierz stronę, w którą ma być skierowana fasada budynku. Możesz przyspieszyć wznoszenie obiektu, kierując do tego zadania większą liczbę chłopów – wybierz odpowiednią grupę budowniczych i kliknij PPM na miejscu budowy.

Budynki wybiera się w ten sam sposób co jednostki, ale można wybrać tylko jeden obiekt naraz. Warto pamiętać, że każdy budynek ma **punkt zgromadzeń** – miejsce zbierania się jednostek, które po treningu opuszczają obiekt i oczekują na nowe rozkazy. Jeśli **punkt zgromadzeń** jednego budynku został umieszczony w obrębie drugiego obiektu, jednostki opuszczające pierwszy budynek będą wchodziły do obiektu, w którym ustanowiono punkt zgromadzeń.

Aby ustanowić punkt zgromadzeń, wybierz budynek, a następnie kliknij PPM na dowolnym miejscu terenu lub na innym budynku. Dla chaty chłopa punktem zgromadzeń będzie miejsce, w którym nowy chłop pojawi się, oczekując na pierwsze zadanie. Jeśli umieścisz punkt zgromadzeń na polu ryżowym, chłopi wychodzący z chaty będą natychmiast przystępowali do zbioru ryżu z tego pola.

TRENOWANIE JEDNOSTEK

Wiele budynków dostępnych w grze Battle Realms pełni rolę **centrów treningowych**, w których członkowie Twojego klanu mogą zdobywać nowe umiejętności.

Aby trenować jednostkę w danym budynku, wybierz ją i przesuń kursor myszy na ten budynek – na dole z lewej strony pojawi się wówczas informacja, czym stanie się jednostka po ukończeniu treningu i ile będzie to kosztować. Następnie kliknij PPM na budynku. Nawet wojownicy-weterani mogą uzyskać nowe umiejętności, a niektórzy osiągnąć mistrzostwo we wszystkich dyscyplinach walki.

Znaczenie każdej jednostki wynika z poziomu jej umiejętności nabytych w czasie treningów – wszyscy wojownicy byli przecież kiedyś zwykłymi chłopami, natomiast zestaw treningów w różnych dyscyplinach stanowi **alchemię jednostki**, czyli to, co odróżnia chemika od wojownika Kabuki.

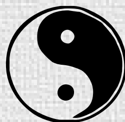
Chłop, który przeszedł trening w miejscu A i B może być jednostką zupełnie innej klasy, niż chłop trenowany w B i C. Jeżeli jednak wszyscy przejdą trening jeszcze raz, ale już w układzie A, B i C, staną się ponownie jednostkami tej samej klasy.

Można ustalić **kolejność** treningu. Jeśli na przykład wybierzesz trzech wojowników Smoka i klikniesz na chacie Alchemika, każdy z nich przejdzie pojedynczo trening, aż wszyscy nie staną się Samurajami.

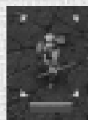
AWANSOWANIE JEDNOSTEK

Niektóre budynki mogą być ulepszone i dzięki temu ofiarować trenującym w nich jednostkom bardziej **wyspecjalizowane techniki treningu**, a tym samym – większe umiejętności. Techniki treningu oferowane przez każdy budynek są przedstawione jako ikony w panelu informacyjnym. Szare ikony oznaczają, że dane techniki są aktualnie niedostępne – możesz uzyskać do nich dostęp za określoną ilość **Yin** lub **Yang** (patrz część 'Yin i Yang' na stronie 20).

Jednostki awansują także dzięki **narzędziom walki** zdobywanym w niektórych budynkach lub od innych jednostek za określoną ilość ryżu lub wody. Narzędzia walki usprawniają zarówno techniki medytacyjne, jak i triki alchemiczne. Wybierz jednostkę, a następnie **narzędzie walki**, włączając je lub wyłączając klawiszem **B** (albo klikając na ikonie narzędzi walki). Użycie narzędzia może kosztować wojownika utratę pewnej części wytrzymałości, ale efekt może być tego wart.



Teraz przyjrzymy się bliżej ekranowi gry i omówimy każdy znajdujący się na nim element.



Zauważ, że gdy przesuwasz kursor myszy po ekranie, w jego dolnym lewym rogu ukazuje się **etykietka**, która ułatwia identyfikację wskazywanych aktualnie miejsc.

Wiele ważnych dla prowadzenia rozgrywki komend znajduje się w postaci ikon na ekranie, ale można je wywołać także za pomocą skrótów klawiszowych (pełną listę skrótów klawiszowych możesz znaleźć w '**Dodatku A**').

WYBÓR JEDNOSTEK

Jak już wspomniano wcześniej, możesz wybrać jednostki albo klikając na nich LPM, albo klikając LPM i zaznaczając grupę **ramką** powstającą podczas przeciągania myszy.



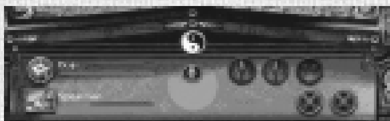
Wybrane jednostki są podświetlone przez cztery trójkąty w narożnikach ramki, a pod każdą jednostką znajdują się dodatkowo dwa poziome paski. Górny – **zielony** – pokazuje poziom **zdrowia** jednostki, natomiast dolny – **niebieski** – poziom jej **wytrzymałości**. Jeśli wybierzesz chłopa, pojawi się trzeci pasek – **biały** pasek **zasobów**, który wskazuje, ile ryżu lub wody niesie wybrana jednostka.

Na szerokim panelu w dolnej części ekranu znajdują się ikony, które przedstawiają wszystkie wybrane aktualnie jednostki z wskaźnikami poziomu ich zdrowia i wytrzymałości. Aby szybko wybrać jedną z prezentowanych jednostek, wystarczy kliknąć LPM na jej ikonie.

Jeśli chcesz wybrać więcej jednostek tego samego rodzaju spośród znajdujących się na panelu, dwukrotnie kliknij LPM na przedstawiającej ją ikonie.

WYBÓR BUDYNKÓW

Budynki wybiera się w ten sam sposób co jednostki. Wybrany budynek jest podświetlony, a pojawiający się pod nim pasek wskazuje **stan**, w jakim obiekt aktualnie się znajduje. Jeśli jakaś jednostka trenuje w tym budynku, poziom jej rozwoju będzie oznaczony przez dodatkowy niebieski pasek.



Na panelu w dolnej części ekranu znajdują się te same informacje, a także ikony, które prezentują dostępne w danym budynku **techniki** (pozostaną one szare do momentu, aż zdobędziesz odpowiednią ilość **Yin** lub **Yang**, aby za nie zapłacić).

Istnieje kilka budynków przedstawiających dodatkowe informacje. **Strażnica** udostępnia przycisk, którego użycie nakazuje trenującej w niej jednostce opuścić obiekt, a także ma specjalną moc, z jakiej można skorzystać, gdy znajduje się w niej jakaś jednostka. **Stołb** informuje o **mistrzach Zen**, **mnichach** lub **ninja**, którzy mogą być wezwani (oraz ile trzeba za to zapłacić). **Chata chłopa** udostępnia przycisk włączający lub wyłączający automatyczne **tworzenie nowych chłopów** (uwaga: zawsze musisz mieć przynajmniej jedną chatę chłopa, która wciąż generuje nowych chłopów).

INFORMACJE O ZASOBACH



W lewej dolnej części ekranu znajdują się **statystyki** dotyczące Twojego klanu oraz posiadanych zasobów (**ryżu**, **wody** i **ludności**). Liczba po lewej stronie każdej linii informuje, jaką ilością danego zasobu dysponujesz, natomiast liczba po prawej stronie – maksymalny zapas, który możesz składować. Rozwijający się pasek na dole wskazuje, kiedy kolejny nowy chłop pojawi się w chacie.

OSTRZEŻENIA

Mała ikona, która pokazuje się w centralnej części panelu informacyjnego, ostrzega Cię przed istniejącym aktualnie zagrożeniem. Jeśli na niej klikniesz, przeniesiesz się na miejsce danego wydarzenia. Kiedy ikon będzie więcej, kliknięcie na przycisku przeniesie Cię w następne miejsce.



Bezczynny chłop: Symbol ten pojawi się w chwili, gdy jakiś chłop nie będzie miał wyznaczonego zadania do wykonania.



Budynek w ogniu: Symbol ten pojawi się w momencie, gdy jeden z Twoich budynków znajdzie się w ogniu.



Walka: Symbol ten pojawi się w chwili, gdy choć jeden z ludzi Twojego klanu znajdzie się w wirze walki.

MINIMAPA

Minimapa to coś więcej, niż tylko Twoje terytorium w małej skali – pokazuje bowiem cały świat gry i miejsca, w których znajdują się Twoje jednostki, a także alarmuje, jeśli gdzieś wystąpi jakiekolwiek zagrożenie. Możesz używać minimapy do przewijania widoku, klikając LPM na miejscu, które chcesz zobaczyć na ekranie, albo przesuwając na tę pozycję wskaźnik widoku. Nic nie stoi również na przeszkodzie, aby rozkazać wybranym jednostkom przejść do dowolnego miejsca w świecie gry – wystarczy kliknąć PPM w określonym punkcie minimapy, a wskazane jednostki natychmiast się tam udadzą.

Komunikatory SPÓJRZ TUTAJ i WALCZ TUTAJ

 Kliknięcie na tej ikonie, a następnie na ekranie gry lub minimapie, poinformuje wszystkich sprzymierzeńców grających w trybie wieloosobowym, aby spojrzeli we wskazane miejsce.

 Kliknięcie na tej ikonie, a następnie na ekranie gry lub minimapie, poinformuje wszystkich sprzymierzeńców grających w trybie wieloosobowym, że pole bitwy jest (lub będzie) we wskazanym miejscu.

YIN I YANG

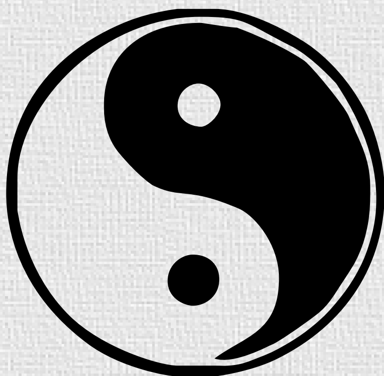
Na środku panelu informacyjnego znajduje się symbol Yin/Yang. Jeśli zgromadzisz więcej jednego z tych dwóch rodzajów energii, pokaże się to po lewej lub prawej stronie symbolu w postaci czarnych (Yin) lub białych (Yang) żetonów.

MENU OPCJI

Klikając na przycisku menu, który znajduje się w lewej dolnej części ekranu, lub naciskając klawisz **Esc**, możesz wywołać **menu opcji**. Pozwala ono na **zapis**, **szybki zapis**, **wczytanie** lub **szybkie wczytanie** stanu gry, a także pokazuje **cele** strategiczne i umożliwia **wyjście** z gry.



Możesz również kliknąć na przycisku **Opcje**, aby uruchomić menu **ustawień gry** i zmienić klawisze skrótu, wygląd ekranu, głośność dźwięku lub inne parametry.



Co to jest **Yang** i **Ying**? To więcej, niż życie i śmierć, ciepło i zimno, światło i cień – te definicje są zbyt proste. Yang i Yin są energią, filozofią, ścieżkami duchowymi i jeszcze czymś więcej. Razem uosabiają kosmos – gdy przybywa jednego, drugiego musi ubyć.

Zacieniona strona gór, zima zapowiadająca wiosnę, zepsucie oznaczające nadejście nowego życia – **Yin** jest tym wszystkim, choć nie tylko tym. W jaki sposób gromadzić **Yin**? Pobudzając chaos i rozkład. Trenuj członków swojego klanu w niszczeniu i burzeniu, bądź na tyle zuchwały, aby wysłać ich z misją plądrowania kraju, a zostaniesz nagrodzony.

Blask słonecznych promieni na tafli wody albo armia ostrzy liści trawy walcząca z kamieniem o dostęp do słońca – oto elementy **Yang**. W jaki sposób gromadzić **Yang**? Wspomagając wzrost i witalność, rozwijając klan i eliminując tkwiące w nim zło – w imię przyszłej pomyślności.

Jako gracz możesz użyć tych energii do prowadzenia walki. W górnej części panelu informacyjnego znajduje się symbol **Yin/Yang**. Gromadzenie energii **Yin** będzie symbolizowane czarnymi żetonami, które pojawią się po prawej stronie, natomiast gromadzenie energii **Yang** – białymi żetonami po lewej stronie. Pierwsze żetony będą się pojawiały łatwo, ale im więcej ich zgromadzisz, tym trudniej będzie zdobyć następne.

Klan Smoka i klan Wilka podążają ścieżką **Yang**, natomiast klan Węża i klan Lotosu mają **Yin** jako podstawową esencję swojej mocy. Za sprawą podejmowanych w grze działań możesz uzyskać przewagę jednej energii nad drugą, ale nigdy nie zdobędziesz równej mocy w obu naraz – nie możesz być przecież ucieleśnieniem dwóch przeciwstawieństw.

Stosowanie Yin i Yang
Szybko odkryjesz, że wybór jednej ze ścieżek postępowania uczyni Cię silniejszym, przeciągnie na Twoją stronę określonych sprzymierzeńców i zainspiruje ich do bardziej zaangażowanej walki w Twojej sprawie.

W budynkach, w których trenujesz jednostki, **Yin** i **Yang** mogą być użyte do pogłębienia umiejętności związanych z danymi rodzajami walki, na przykład wpływając na techniki metalurgiczne stosowane przy wykuwaniu ostrzy lub oddziałując na techniki mentalne służące większemu skupieniu wojownika. Mistrzowie Zen mają możliwość czerpania mocy z energii **Yin** lub **Yang** całego klanu, co znacznie powiększa ich bitewne zdolności.

Wybierz herosa lub budynek, a zobaczysz ikony dostępnych technik – kliknij na ikonie, aby uaktywnić daną technikę. Użycie każdej techniki wymaga poświęcenia pewnej ilości energii, dlatego ikony mogą być szare do momentu, aż nie uzyskasz odpowiedniego poziomu **Yin** lub **Yang**.

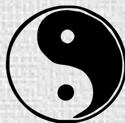
To bardzo ważne, aby za wszelką cenę chronić swoją siedzibę – jeśli stracisz ostatniego chłopa i ostatnią jego chatę, nie będziesz mógł w żaden sposób zdobyć podstawowych zasobów, a tym samym przegrasz całą bitwę.

Aby uniknąć takiego losu, musisz dbać o swoje budynki. Twoi chłopi mogą **naprawić** zniszczone obiekty – wybierz chłopa i naciśnij klawisz **R** albo kliknij na przycisku **Napraw Budynek**, następnie kliknij na zniszczonym budynku, a chłop zajmie się remontem obiektu. Także sam wybór chłopa powoduje uaktywnienie się przycisku naprawy budynku w jego 'menu budowania'. Możesz wyznaczyć więcej chłopów, co pozwoli szybciej ukończyć naprawę zniszczonego budynku.

Jeśli budynek ogarnął **pożar**, na panelu informacyjnym pojawi się ikona ostrzegawcza – kliknij na niej, a zostaniesz przeniesiony w zagrożone miejsce. Wybierz kilku chłopów i kliknij **PPM** na **płonącym budynku**, a wskazane jednostki zaczną nosić wodę, aby ugasić ogień.

Wznoszenie i utrzymanie **strażnic** decyduje o bezpieczeństwie Twojej wioski. Obiekty te zapewniają bowiem większe pole rażenia i pozwalają odpowiednio wcześnie zapobiec atakom, zwiększając przy tym przewagę Twoich wojsk. **Strażnice** oferują również specjalne właściwości – inne dla każdego klanu, które znacząco wpływają na przebieg walki. Aby je poznać, przeczytaj informacje wyświetlane na panelu po wybraniu strażnicy.

Strażnice są jednak bezużyteczne, jeśli nie znajduje się w nich żołnierz. Wywołanie bijatyki w strażnicy odblokuje jej specjalną właściwość, ale równocześnie sprawi, że znajdujący się w wieży strzelec stanie się czymś w rodzaju płonącego pocisku. Tylko jeden żołnierz może wejść do **strażnicy**, wybierz go więc mądrze.



PRZEGLĄD KLANÓW

W granicach podzielonego kontynentu trzy klany starają się sprostać trudnym warunkom współistnienia, obfitującego w liczne napięcia, problem niewolnictwa i otwarte wojny. Klan Wilka na północnym zachodzie, klan Lotosu wysoko na północnym płaskowyżu oraz klan Węża na żyznych nizinach. I wciąż jeszcze, przynajmniej w niektórych umysłach, istnieje duch czwartego klanu, straconego klanu Smoka – praprzodka Węża.

Choć klany mieszkają w bezpośrednim sąsiedztwie, nie znajdziesz trzech bardziej różniących się od siebie ras. Na razie nie widać pewnego zwycięzcy w tej walce każdego z każdym – zawierane przymierza są bowiem ciągle niestabilne i nigdy nie wiadomo, kto lub co przekroczy Twoje granice. Jeśli masz zamiar przetrwać w tym świecie, musisz poznać zarówno przyjaciół, jak i wrogów – ich zwyczaje, a także mocne i słabe strony poszczególnych jednostek.

KLAN SMOKA



Dzisiaj klan Smoka to niewiele więcej, niż kilka starych opowieści powtarzanych na targowiskach, przedmiot badań historycznych i świadectwo utraconych ideałów. Ale w czasach Tarranta Starszego i jego przodków klan Smoka był potężnym szogunatem, w którym rządziły honor, dyscyplina i uczciwość. Obierając za symbol Smoka, klan narzucił sobie najlepszy do osiągnięcia ideał mądrości, lojalności i uczciwości w srogiej walce.

Każdy członek klanu Smoka – od chłopa do samuraja – znał swoje miejsce i starał się realizować stawiane przed nim zadania z jak największym oddaniem, nie bacząc na to, czy chodziło o mozolną harówkę na polach ryżowych, której rytm wyznaczały zmiany pór roku, czy też o wielomiesięczny, wyczerpujący trening i chwalebną śmierć w bitwie. Ważną rolę odgrywała w ich życiu kultura i sztuka pielęgnowana przez gejsze, które były równie niedościgłe w pięknie i subtelnych talentach, jak samurajowie w walce.

Gdy nadeszła Horda, a kontynent został podzielony, duch w dawnym klanie Smoka umarł, a jego członkowie, którym udało się przetrwać tamte trudne dni, stali się Wężami. Ale Smok może pewnego dnia powrócić, choć lękamy się tego i staramy o tym nie myśleć. Zanim to jednak nastąpi, opowiadamy stare historie, wspominamy dawne słowa i pamiętamy...

JEDNOSTKI SMOKA

Chłop: ***„Honor przynależy zarówno pokornym sługom, jak i wielkim panom".***



Chłopi z klanu Smoka pędzą monotonny żywot – w sflaczałych kapeluszach i szorstkich tunikach nieprzerwanie pracują, zbierając żywność i gromadząc zapasy wody. Wiadomo jednak, że ich trud w takim samym stopniu decyduje o przetrwaniu klanu, jak błyszczące ostrza Samurajów. Zresztą każdy chłop może pewnego dnia zostać wojownikiem.

Włócznik: ***„Jestem bronią. Naginata jest jedynie moim sprzymierzeńcem".***



Chłopi z klanu Smoka, którzy wykazują uzdolnienia w walce wręcz, rozpoczynają swój trening ze skromną włócznią. W dojo uczą się od mistrza podstaw sztuki wojennej: wytrzymałości, szybkości i równowagi. Przeciwnicy skupieni tylko na obronie przed włócznią często są zaskakiwani celnymi i bolesnymi ciosami, które zadaje nogami i rękami dobrze wyćwiczony włócznik.

Włócznia nie jest najszybszą bronią, ale jej duży zasięg przydaje się w sytuacjach, kiedy trzeba trafić wrogów znajdujących się wyżej. Włócznik nie należy do wysoko wykwalifikowanych wojowników, jednak jego trening jest prosty i daje podstawę do rozwijania bardziej zaawansowanych technik walki Smoka.

Oszałamiające Uderzenie: Włócznik, który spędził trochę czasu na medytacjach w świątyni, może się nauczyć uderzać z tak dużą szybkością i siłą, że czyni z przeciwnika bezradny i łatwy do pokonania cel.

Wirująca Włócznia: Gdy w Fabryce Ogni Sztucznych połączono czarny proch z włócznią, dało to w efekcie wirujące i siejące postrach narzędzie walki, które zasypuje znajdujących się najbliżej wrogów wodospadem piekących iskier.

Łucznik: ***„Gdy królik zostanie dostrzeżony przez sokoła, jego życie jest już zakończone. Gdy leci wysłana przeze mnie strzała, wróg czuje już jej grot w swoim sercu”.***

Trenowani na łuczników członkowie klanu Smoka – zwykle są to chłopi wykazujący zdolności łowieckie – muszą się cechować licznymi talentami, z których najważniejszym jest niezwykle przenikliwy wzrok. Dalecy od słabości lub tchórzostwa, łucznicy muszą uzyskać wielką moc w rękach, aby móc napinać olbrzymie łuki, a także wyćwiczyć siłę woli, która pozwoli im stać niewzruszenie podczas odpierania ataków wroga. Tak długo, dopóki łucznicy zachowają spokój i opanowanie, ich strzały skutecznie będą uderzać przeciwników z nieziemską celnością.

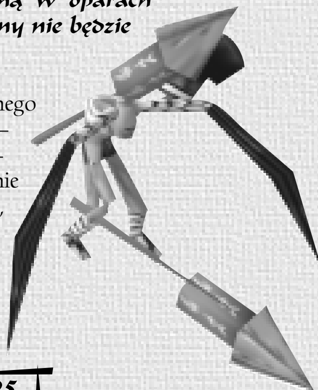
Jednak ta śmiercionośna biegłość ma swoją cenę – łucznik klanu Smoka nigdy nie opuszcza pola walki i nie porzuca broni, a jego łuk nie sprawdza się jako pałka czy kij. Łucznicy nie noszą też zbroi, która utrudniałaby dokładne celowanie i uniemożliwiała im wyczuwanie zmiany kierunku wiatru. Samotny łucznik na polu bitwy może się więc znaleźć w trudnej sytuacji.

Strzały Zen: W świątyni łucznik może uzyskać moc zespolenia ze swoją bronią, co pozwala mu zobaczyć na moment teren, na który spadną wysłane przez niego strzały. Musi jednak pozostawać wówczas w bezruchu i skupiać się na celowaniu.

Strzały Ognia: Fabryka Ogni Sztucznych produkuje płonące strzały, które szybko zamieniają każdy budynek w stertę popiołu. Strzały te czynią jednak więcej blasku, niż pogromu w szeregach wrogów.

Chemik: ***„Niech wrogowie giną w oparach siarki i dymu – świat podziemny nie będzie dla nich zaskoczeniem”.***

Niektórzy chłopi – mimo sprawnego umysłu i przenikliwego wzroku – po prostu nie mają zacięcia do tradycyjnych metod walki. To właśnie oni zostają zwykle chemikami, ucząc się, w jaki sposób zamienić niepozorne dzieła natury – zioła i minerały – w uzdrawiające substancje lub piękne ognie sztuczne.



Wbrew pozorom ich talenty są niezwykle cenne w walce, o czym świadczą zarówno przerażające rakiety rażące ogniem wrogów, jak i leki uzdrawiające znajdujących się najbliżej sprzymierzeńców.

Chemicy to ekscentryczni miłośnicy zabaw pirotechnicznych, a nie silni wojownicy, dlatego nie mają zbyt dużych szans w bezpośrednim starciu z wrogiem. Jak dotąd ich niezwykła broń i przyprawiający o zawrót głowy zapał do przeprowadzania eksplozji odebrały zimną krew niejednemu zahartowanemu w bojach Roninowi, odwracając tym samym wynik bitwy.

Smocze Zarodniki: Chemicy medytujący w świątyni swojego klanu poznają sekretne właściwości pewnych ziół. Wyprodukowany przez nich proszek nasenny obniża zdolności obronne przeciwnika i usypia go, pozwalając trwać w tym błogim stanie tylko do otrzymania budzącego ciosu.

Race: Chemik może samodzielnie wyprodukować w swoim laboratorium race, ale mając dostęp do Fabryki Ogni Sztucznych, staje się szalejącym dzieckiem w krainie płonących zabawek.

Wojownik Smoka: ***„Smok jest we mnie – jego zęby, pazury i kości. Nie boisz się budzić Smoka?”***



Wojownik Smoka jest nosicielem ducha i mocy Smoka. Gardząc zbroją czy pancerzem, walczy bez strachu z odkrytą piersią, chroniony przez błyskawiczny refleks i srebrne naramienniki, które symbolizują jego dumę i honor. Miecz wojownika przecina powietrze i wrogów bez najmniejszej trudności – wszak jest wykonany z najczystszej hartowanej stali. Także wrogowie odczuwają obecność mocy Smoka i walczą bardziej gwałtownie, gdy wojownik wkracza do akcji.

Wojownik jest ucieleśnieniem niepohamowanego gniewu, którym miota za pośrednictwem swojego ostrza, uderzając wrogów z dużej odległości. Woli jednak bezpośrednie starcia, stając twarzą w twarz z przeciwnikiem. Taką ma już naturę.

Tarcza Chi: Dzięki medytacjom w świątyni swojego patrona Wojownicy Smoka uczą się równoważyć gniew mocą wewnętrznego spokoju, w ten sposób uzyskując smoczą odporność na zranienia – oczywiście dopóty, dopóki mogą się skupić na myśleniu o pokoju i opierają się chęci podjęcia walki.

Płonący Miecz: Mistrzowie z Fabryki Ogni Sztucznych mogą nasączyć miecz wojownika Smoka mocą oszałamiających płomieni. W bitwie wewnętrzny ogień wojownika uczyni resztę.

Wojownik Kabuki: ***„Macie ochotę na zabawny pokaz, Szanowni Państwo? Pozwólcie więc, że pokażę wam waszą zgubę!"***

Klan Smoka zawsze pojmował walkę w kategoriach sztuki – namiętnej, pomysłowej i pięknej. Nikt nie rozumie tego lepiej, niż wojownik Kabuki, którego zręczność w posługiwaniu się ostrzem i iluzją znalazły odzwierciedlenie w estetyce śmierci. Wojownik Kabuki jest mistrzem w uwodzeniu wrogów, co sprawia, że popełniają oni śmiertelne błędy. Walczy stalowym ostrzem w bezpośrednim starciu i na odległość, używając wówczas zabójczo skutecznego magicznego prochu. Żądza walki wojownika Kabuki nigdy nie zmniejsza jego ochoty na życie, a kuglarskie sztuczki są zawsze źródłem wielkiej uciechy dla chłopstwa.

Kabuki jest sztuką zachowywania równowagi, natomiast wojownik Kabuki to żołnierz balansujący na granicy życia i śmierci, szybki i zwinny, nie do końca rozważny, ale i nie całkiem szalony. Niewielu ma ochotę stanąć z nim w walce twarzą w twarz – strach przed upokorzeniem jest być może większy, niż lęk przed śmiercią.

Gwiezdny Pył: Podczas medytacji w świątyni wojownik Kabuki poznaje sekrety iluzji, a niezwykły pył oślepia wrogów używających broni balistycznej i uniemożliwia im dokładne celowanie.

Iskrzący Proch: Pierwotnie był wykorzystywany przez teatralnych magików do zabawiania publiczności, jednak na polu bitwy sprawdza się równie dobrze, powodując oszołomienie, utratę równowagi i oślepienie wrogów.



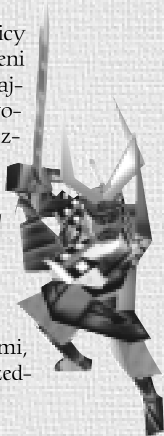
Kanonier Beczki Prochu: ***„Magowie? Ha! Magów jadam na śniadanie, a i to tylko na pobudzenie apetytu”.***

Taktycy klanu Smoka lekceważą broń palną, uznając ją za pozbawioną ogłady, delikatności i zwinności – głupstwo wymyślone przez głupców. Jednak już dawno musieli docenić jej przydatność na polu bitwy. Rezultatem tej dwoistości są kanonierzy Beczki Prochu – elitarni wojownicy, którzy znaczną część życia spędzili na treningach, ucząc się obsługi swojej niezwykłej broni, niewielkiego działa miotającego beczki wypełnione prochem strzelniczym. Przez pozostałą część swojej ziemskiej egzystencji kanonierzy oddają się jedzeniu, które pozwala mężczyźnie o ogromnym cielsku wytrzymać wielką siłę odrzutu działa. Bardzo dobrzy kanonierzy są byłymi mistrzami sumo. Czasami można zobaczyć, jak posypują ziemię solą, aby odegnać złe duchy i zapewnić sobie bezpieczeństwo – nawyk wyniesiony z zapaśniczej maty.

Widok drużyny tłustych kolosów, która wkracza na pole bitwy, często powoduje wybuchy śmiechu głupszych wrogów. Kpiny kończą się jednak, kiedy wystrzały z dział zaczynają rozrywać budynki z taką samą łatwością, jak zmiatają z powierzchni ziemi przerażonych ludzi.

Otwarty Ogień: Działem trudno celować bardzo dokładnie, nawet jeśli w grę wchodzi niewielka odległość od wroga. Jednak dzięki medytacjom (i podwójnemu ładunkowi prochu strzelniczego) kanonier uczy się strzelać daleko poza zasięg swojego wzroku, reagując na okrzyk o pomoc jednego ze sprzymierzeńców.

Beczka Szrapnel: Kanonierzy i chemicy potrafią nieźle współpracować, a szaleni geniusze z Fabryki Ogni Sztucznych znajdują szczególny rodzaj rozkoszy w tworzeniu nowych zabawek, które służą rozrywaniu na strzępy ciał wrogów.



Samuraj: ***„Jestem honorem Smoka, niczym więcej. Ty zaś jesteś po prostu niczym!”***

Nie ma na polu bitwy większej potęgi niż Samuraj. Okrutni niczym tygrysy i mądrzy jak Smoki, Samurajowie są doskonałymi taktykami, a także najlepszymi żołnierzami, którzy przed-

kładają honor klanu nad wszystko. Okryci zbroją z lśniących stalowych płytek są mistrzami łuku i miecza, władając oboma rodzajami broni z mocą i subtelnością starożytnych mistrzów. Kilku Samurajów potrafi stawiać opór z mocą całej armii.

Mówi się, że poza śmiercią Samurajowie nigdy nie poznają smaku przegranej. W obliczu przeważającej rzeszy wrogów Samuraj zawsze wybiera honorowe seppuku, niż błaganie o litość. Taka odwaga wyzwala skrytą moc prawości, która pozwala siać zniszczenie w szeregach przeciwnika, podczas gdy Samuraj wkracza spokojny i dumny w zaświaty.

Ostrze Yang: W świątyni Smoka ostrze Samuraja zostaje pobłogosławione mocą dokonywania heroicznych czynów, które dodają chwały i mistycznej mocy klanowi przy każdym uderzeniu lub cięciu.

Skóra Smoka: Mistrzowie Fabryki Ogni Sztucznych potrafią tak przekształcić zbroję Samuraja, że gdy skupi on swoją moc mistyczną, pancerz uczyni go odpornym na wszystkie pociski z broni balistycznej dalekiego zasięgu. Przemiana zbroi w Skórę Smoka odbiera jednak Samurajowi nieco wytrzymałości.

Gejsza: ***„Delikatny dotyk i kryształowy głos pobudzają znacznie lepiej, niż wszystkie sztandary łopoczące przed bitwą pod niebem".***

Gejsze z klanu Smoka mają niewiele wspólnego z kurtyzanami. Obdarzone wielkim talentem muzycznym i pełne wdzięku tancerki, opowiadając z zaangażowaniem historie z przeszłości, utrzymały – mimo toczących się krwawych wojen – szlachetne sztuki klanu Smoka przy życiu, przypominając wojownikom ideały, o które kiedyś walczono.

Gejsze nie są bojaźliwe i nie lękają się bitwy. W chwilach zagrożenia potrafiły nawet dotrzymywać pola walczącym mężczyznom, używając swojej wiedzy o ludziach i starożytnych sztukach medycznych do uzdrawiania nawet najcięższej rannych wojowników klanu Smoka. W ich naturze leży łagodzenie bólu i cierpienia, nie zaś zadawanie ran, dlatego – choć zręczne i przebiegłe – nie potrafią przeciwstawić się zahartowanemu w bojach wrogowi. Na szczęście zwykle niewielu przeciwników pragnie je pokonać.

Poświęcenie: Umiejętność skorzystania ze starożytnej magii pozwala gejszy wyprowadzić z ciała własną duszę i przekazać ją znajdującemu się najbliżej sprzymierzeńcowi, aby uratować mu życie lub w pełni go uzdrowić. Tylko medytacja w świątyni Smoka daje gejszy wiedzę i odwagę, które umożliwiają podjęcie takiej próby. Żadna gejsza nie przeżyła przekazania duszy.

Tarcza Ogniowa: Poznając sekrety Fabryki Ogni Sztucznych, gejsza może zrealizować jedno ze swoich skrytych marzeń i uzyskać płomienny obłok przemieszczający się wzdłuż jej ciała, który pali wszystkich wrogów planujących zadać jej cios.

MISTRZOWIE ZEN Z KLANU SMOKA

Arah: *„Moje myśli płyną, moje strzały lecą... To jedno i to samo".*

Arah jest łuczniczką pozbawioną spojrzenia, ale jej zdolności przyćmiewają nawet osiągnięcia dawnych mistrzów klanu Smoka. Wysyłane przez nią strzały lecą tak szybko, dokładnie i z taką siłą, że wzbudzają lęk w sercach wrogów, przebijając najgrubsze pancerze jak potężna włócznia.

Nie wiadomo, skąd Arah rozpoczęła swoją wędrówkę po tych ziemiach ani gdzie spotkała przebywającego na wygnaniu Kenjiego. W ich wspólnej przeszłości powstała silna więź – dług krwi lub sprawa honoru – która sprawiła, że Arah podąża za Kenjim w jego drodze do domu. Wysoka, smukła kobieta, zawsze chłodna i z dystansem, teraz walczy za Smoka całym sercem i duszą.

Strzały Zen: Dawno temu Arah stała się jednością ze swoją bronią, zdobyła moc, o którą modlą się wszyscy łucznicy Smoka. Jeśli chce, może sprawić, że strzały staną się przedłużeniem jej myśli, dzięki czemu trafią dokładnie w najbardziej ukryty cel.

Garrin: ***„Błoto, posoka, rżące konie... Do boju!"***

Garrin całe życie zajmował się końmi – z chłopa pracującego w stajni stał się generałem kawalerii, zdobywając niezrównane umiejętności, świetną taktykę oraz serca ludzi, którzy służą w jego oddziałach i wspominają z pokorą wyczyny dowódcy na polach bitew. Nawet gdy został już generałem i strategiem, ciągle ruszał do boju wraz z żołnierzami, uzbrojony w lancę i nieugiętą determinację. Garrin uwielbia atakować przeważające siły wroga, a jego zręczność i nieustępliwość pozwalają mu równać się z najzdolniejszymi wojownikami.

> **Wezwanie Konia:** Lata, które Garrin spędził w stajniach i w siodle, dały mu umiejętność wzywania dzikich koni do siebie. Kiedy korzysta z tej umiejętności, znajdujący się najbliżej dziki koń przybiega na jego zawołanie.

Kazan: ***„Znany jako gruby, podsycający ogień i niebezpieczny!"***

Jeden z czterech Braci Żywiołów klanu Węża, mnich walczącego zakonu (obecnie rozproszonego po świecie). Kazan jest Bratem Ognia, ale przebywa wciąż z ludźmi, wędrując po kraju, popijając zdrowo i rozniecając tu i ówdzie ogień. W burzliwych czasach przyłącza się często do wędrownych trup cyrkowych, gdzie jego ogromne rozmiary i gwałtowne usposobienie mniej rzuca się w oczy wrogom.

Bo Kazana rzeczywiście trudno jest przeoczyć – to niezwykle wyrośnięty mężczyzna, straszliwie spasiony i wciąż popijający mocne piwo, które nosi ze sobą w tykwie rozmiarów ogromnej dyni. W czasie walki tykwa jest zazwyczaj jedyną jego bronią, którą wywija z taką siłą, że sieje wokół śmierć i spustoszenie. Ogień jest przyjacielem Kazana i składnikiem jego ciała, a eksplozje i pożary nie czynią mu żadnej szkody, dlatego tak trudno zranić twardą skórę tego ogromnego mnicha.

> **Płomienne Tchnienie:** Wyborny napój Kazana jest w równym stopniu łatwo palny co wyskokowy – jeżeli mnich zostanie sprowokowany, plując wokół ognistym piwem postara się podpalić wszystko i wszystkich.

Otomo: ***„Walcz nie dla mnie, ale w imię swojego honoru. Powinieneś tak skończyć, aby inni zapamiętali ten dzień jako moment twojej chwały".***

Kiedy zmarł ostatni potomek rodu Tarranta, a obowiązek utrzymywania porządku i bezpieczeństwa należących do niego ziem spadł na głównych ministrów, najbardziej ukochanym przez ludzi okazał się Otomo. Podczas gdy Shinja stosował terror, Otomo zjednywał lojalność i wzbudzał odwagę poddanych dzięki sprawiedliwemu, mądremu i honorowemu zachowaniu.

Wrogowie drwią z niego, twierdząc, że jest słaby i delikatny, ale każdy, kto miał okazję stanąć z nim twarzą w twarz na polu bitwy, poznał jego siłę i imponującą postawę. Wygląda na to, że Otomo czerpie moc z siły wrogów, mówi się nawet, że zostało w nim coś z dawnej potęgi Smoka.

> **Wojenny Okrzyk:** W chwili zagrożenia Otomo może wezwać swoich wojowników pełnym siły okrzykiem, który sprawia, że zadają oni ciosy z podwójną mocą i energią.

Tao: ***„Zapewne pomyliłeś część z całością".***

Tego tajemniczego najemnika zauważono podczas jego co najmniej czterdziestoletniej wędrówki po kraju. Podróżuje sam, rzadko jeździ konno, niesie tylko długi miecz i sakwę z ryżem, sypia w stodołach lub pod gwiazdami. Jest wysoki i smukły, małomówny, nigdy nie sprawia kłopotów. Ci, którzy byli na tyle głupi lub zdesperowani, aby mu się naprzykrzać, poznali, że jest równie szybki i w ataku, i w obronie.

Zwykle nie bierze udziału w trwających długo wojnach, a może współpracować zarówno z klanem Węża, jak i z klanem Smoka. Nie przysięgał służyć ani Yin, ani Yang – zapewnia równowagę między tymi siłami. Jest bardziej tajemniczy, niż ninja czy mnisi, ale musiał przejść niektóre ich treningi.

> **Odwrócenie Fortuny:** Tao jest uosobieniem harmonii i równowagi. Jeśli ktoś uczyni krzywdę innemu istnieniu, odczuje jej część na własnej skórze, gdyż Tao stoi w centrum całej przemocy i całego przeznaczenia.

BUDYNKI SMOKA

Struktury treningowe

Dojo
Wojownicy z klanu Smoka spędzają większość czasu w dojo, ucząc się od poważanych i ceniących honor ponad wszystko mistrzów pełnego wdzięku poruszania się i walki z przeważającymi siłami wroga. Dojo jest zarówno centrum życia społecznego wioski, jak i miejscem treningów, w którym zbierają się prości chłopi, aby obejrzeć ćwiczenia wojowników.

Ci, którzy pragną się uczyć, mogą dzięki włożonemu w to wysiłkowi i próbom poznać zaawansowane techniki walki. Opanowanie **Siły Smoka** pozwala włócznikom walczyć z większą siłą, natomiast ćwiczenia **Serca Smoka** wpłyną na zwiększenie ich zdrowia. Śpiew **Ognia Smoka** – orzeźwiający i wzmacniający zarówno umysł, jak i ciało – oferuje zaawansowanym wojownikom większą odporność na ból.

Trenuje **chłopów** na **włóczników**, **łuczników** na **wojowników Smoka**, **chemików** na **wojowników Kabuki** i **kanonierów Beczki Prochu** na **Samurajów**.

Strzelnica łuczników
Ze wszystkich rodzajów broni łuk jest najbardziej użytecznym orężem w rękach niedoświadczonych nowicjuszy, a staje się śmiercionośnym narzędziem, gdy posługują się nim eksperci. W strzelnicy adepci łucznictwa trenują dopóty, dopóki nie nauczą się trafiać w cel wielkości byczego oka. Taka dokładność jest konieczna, aby skutecznie razić szybko poruszających się wrogów.

Sekrety **Celności Zen** pomogą łucznikom zdobyć punkty witalności za trafionych wrogów, a ich strzały będą powodować bardziej dotkliwe zniszczenia, natomiast **Mistrzostwo Łuku** oznacza możliwość osiągania większego zasięgu. Regularne stosowanie **Wzmocnienia** zwiększa poziom zdrowia i długość życia kanoniera Beczki Prochu.

Zmienia **chłopów** w **łuczników**, **włóczników** w **wojowników Smoka**, **chemików** w **kanonierów Beczki Prochu** i **wojowników Kabuki** w **Samurajów**.

Chata Alchemika
Chata Alchemika jest – jak można się tego spodziewać – wypełniona flaszeczkami, butelkami i fiolkami z przedziwnymi substancjami, nie mówiąc o równie wielkich zapasach prochu, klejów, minerałów, klejnotów... Chata jest dokładnym odwzorowaniem natury Alchemika, a w czasie letnich miesięcy – ze względu na dominujący wewnątrz potężny piec – staje się najmniej przyjemnym budynkiem spośród obiektów klanu Smoka.

Jeśli Alchemik otrzyma odpowiednie środki, może dokonywać cudów. Rzadko spotykany **Fosforyczny Proch** zwiększa skuteczność rakiet chemika, **Hartowana Stal** daje się formować w najlepsze i ostre jak brzytwa ostrza dla szermierzy, a **Beczki pod Ciśnieniem** eksplodują ze straszliwą siłą.

Awansuje **chłopów** na **chemików**, **włóczników** na **wojowników Kabuki**, **łuczników** na **kanonierów Beczki Prochu** i **wojowników Smoka** na **Samurajów**.

Łaźnia
Pełny wdzięku wygląd łaźni dobrze oddaje charakter sztuk uprawianych przez gejsze, które osiągnęły niezwykłą biegłość tak w prowadzeniu konwersacji, jak i malowaniu. Popularny żołnierski dowcip sugeruje nawet, że przywilej wizyty w łaźni jest bardziej cenny, niż sama śmierć.

Talenty gejsz wymagają długich studiów. **Sztuka Masażu** przydaje się do uzdrawiania wojowników na polu bitwy, **Pajęczy Jedwab** wpleciony przez szwaczki w szatę chroni przed cięciem ostrza, natomiast lekcje **Medytacji** mogą znacząco wpłynąć na możliwość uzdrawiania niemal każdej jednostki bojowej.

Zmienia **chłopa** w **gejszę**.

Stajnie
Tutaj są trenowane i opatrywane słynne konie klanu Smoka. Mistrz stajni ma duże i wieloletnie doświadczenie w sprawowaniu opieki nad wierzchowcami, niemal telepatycznie odczytując ich nastroje i potrzeby. Za sprawą mistrza stajni koń, który dziś jest dzikim ogierem, jutro stanie się wysokiej klasy rumakiem bojowym.

Stosując **Zwierzęce Więzy**, mistrz stajni może wpływać na żywotność i zdrowie koni. Miejscowy kowal okaże się pomocnym rzemieślnikiem, wykuwając **Podkowy**, które pozwalają koniom lepiej i szybciej biec, zanim dopadnie je znużenie, oraz **Strzemiona** chroniące jeźdźców przed upadkiem z siodła.

Jednostki klanu Smoka, które dysponują narzędziami walki, nie mogą ich używać podczas jazdy na koniu, jednak w zamian otrzymują możliwość **Tratowania** przeciwników. Po zejściu z konia odzyskują prawo do stosowania posiadanych narzędzi walki.

OBIEKTY SPECJALNE

Fabryka Ogni Sztucznych
Fabryka Ogni Sztucznych to cenne przedsiębiorstwo, które jest spełnieniem snów i marzeń Alchemika. Zamiast w zatłoczonej i zabałaganionej chacie, pracuje teraz w obszernym laboratorium z ogromnym magazynem wypełnionym wszystkimi możliwymi odczynnikami. W takich warunkach Alchemik może stworzyć materiały pirotechniczne dowolnego rodzaju, włączając czasem w proces produkcji jakieś drobniejsze czary i uroki. Nie ma wojownika, który nie mógłby skorzystać z efektów eksperymentów prowadzonych przez Alchemika, ale musi być przygotowany na konieczność wniesienia drobnej opłaty z wody i ryżu.

Świątynia Smoka
Niewielka i skromna świątynia, w której wojownicy z klanu Smoka mogą medytować i poszukiwać wewnętrznej równowagi. Z pozoru wygląda na prostą konstrukcję, w rzeczywistości włożono jednak wiele wysiłku i starań w każdy element, aby uczynić ją świątynią bez skazy. Codziennie jest porządkowana, konserwowana i strzeżona. Za małą porcję ryżu i wody wojownik może doświadczyć cudu medytacji, która potrafi zmienić bieg historii.

Pomnik Smoka
Kunsztownie rzeźbiony monument wyraża mistrzostwo sztuk klanu Smoka, odpowiadając swoim pięknem najwyższemu wyrazowi odwagi i wiary jego wojowników. W budzącym strach rytuale oczyszczenia czterej samurajowie popełniają seppuku na piedestale pomnika Smoka, recytując równocześnie najstarsze zaklęcia Smoka. Opisów tego rytuału nie da się znaleźć w źródłach historycznych, gdyż jest on wyrazem wiary w możliwość przywołania Smoka w jego własnej postaci.

KLAN WĘŻA



TŁO WYDARZEŃ

Wszyscy się spodziewali, że klan Smoka zniknie na zawsze, gdy w dniu, w którym nastąpiło rozdzielenie kontynentu, Tarrant Młodszy dowiedział się o śmierci swojego ojca i zniszczeniu jego królestwa. Klan Smoka został zniszczony przez nieprzejednane zło, wobec którego kodeks wojownika i ideały szlachetnej walki okazały się bezużyteczne. Najlepsi samurajowie Smoka zostali zabici, a pozostali członkowie klanu zawdzięczali życie ucieczce na oślep i desperackiemu poświęceniu. W takich warunkach ci, którym udało się przetrwać, nie mogli dłużej myśleć o sobie w kategoriach przeszłości – klan Smoka umarł.

Tarrant Młodszy dokonał najtrudniejszego wyboru, przed jakim postawiło go życie – zebrał pozostałych przy życiu członków klanu Smoka i niedobitki z kilku innych klanów, które także uciekły Hordzie, i nadał im jedną nazwę, skupiając pod jednym sztandarem. Nie mogli być jednak dłużej tak dumni jak Smok, ale musieli za wszelką cenę przetrwać, używając sprytu tam, gdzie zawiodła siła.

I to właśnie oni utworzyli klan Węża. Zachowali co prawda wiele starożytnych tradycji, ale praktykują je w innym duchu. Wojownicy walczą już nie po to, aby pokonać mocą honoru lęk przed śmiercią w bitwie, ale chcą po prostu uniknąć zagłady. Chłopi nie prowadzą dalej gospodarstw, aby utrzymać harmonię świata, ale w mozole zarabiają na piwo i inne uciechy, które mogą kupić w świąteczne dni. Tak jak Smok stał się Wężem, tak Samuraj został Roninem. Ale klan przetrwał – i to jest najważniejsze.

JEDNOSTKI WĘŻA



Chłop: ***„Haruj całą noc i usługuj od świtu do zmroku, aby podnieść się z błota. To jedyna droga".***

Chłopi z klanu Węża są bardzo pracowici, niezależnie od rodzaju wykonywanych zajęć – strach przed torturami i biczem zapewnia pełne oddanie w wypełnianiu narzuconych obowiązków. Jednak każdy z nich marzy w sekrecie o dniu, w którym to on zamieni się w pana trzymającego bicz i wykrzykującego rozkazy.



Szermierz: ***„Zanim otrzymałem ostrze, nie miałem niczego na tym żałosnym świecie. Teraz poznaj smak miecza i mojego tryumfu!”***

Mądrzy panowie z klanu Węża wiedzą, że okrucieństwo i przebiegłość najszybciej przekształcają się w tyranię i stosowanie przemocy, dlatego większość służących im szermierzy rekrutuje się z najgorszych i najbardziej aroganckich zbirów, jakich można znaleźć w należących do klanu tawernach. Doświadczenie wyniesione z chaotycznych knajpianych bójek rozwinęło w nich jednak kilka cennych talentów, łącznie z pożyteczną umiejętnością unikania latających obiektów. Chłopi, którzy zranią w takiej bójce człowieka wyższego stanu, stają przed 'wyborem ostrza' – noś miecz w służbie szlachcica lub umrzyj od jego ostrza.

Dyscyplina utrzymywana w szeregach piechoty szybko zmienia tych pospolitych łotrów w niosących śmierć wojaków. Ponieważ wolno im raczyć się trunkiem tylko po odniesionym zwycięstwie, spragnieni szermierze walczą niczym demony.

> **Frajerstwo:** Nie powinno nikogo dziwić, że szermierze mają przyjaciół w Gildii Złodziei. To od nich uczą się, w jaki sposób przejąć w wirze walki cenne przedmioty będące własnością przeciwnika.
>
> **Szklany Miecz:** Sklep z Żelastwem stosuje specjalną technologię, która pozwala łączyć szkło ze stalą. Powstały w ten sposób oręż przepoławia ciało wroga jednym brutalnym cięciem.

Kusznik: ***„Krzyk konającego wroga jest zawsze przyjemniejszy, jeśli dobiega z odpowiedniego dystansu”.***

Taktycy z klanu Węża traktują zwykły łuk jak nieporęczny zabytek – jego użycie wymaga przecież długiego treningu i ogromnej siły, którą można lepiej spożytkować na polu walki. Dlatego preferują łatwe w obsłudze i szybkostrzelne kusze, których strzały zawsze uderzają z jednakową, ogromną mocą. Dodatkowo szkolenie kusznika trwa krótko – kilka dni, nie zaś wiele tygodni.



Kuszników wybiera się zazwyczaj z grupy wytrzymałych i szybkich chłopów, którzy w momencie konfrontacji z silnym i muskularny wojownikiem wybiorą raczej ucieczkę, niż bezsensowną walkę wręcz. Oczywiście strzelający kusznik jest śmiertelnie groźnym przeciwnikiem dla najbardziej nawet zahartowanego w bojach wojownika.

Osłabiające Strzały: 'Żądełka' są ulubioną zabawką członków Gildii Złodziei. Ich groty pokrywa odrobina rzadkiej substancji alchemicznej, która powoduje natychmiastowy paraliż mięśni trafionego wroga.

Fosforyzujące Strzały: Do ich wytwarzania wykorzystuje się substancje chętnie stosowane w Sklepie z Żelastwem. Strzały te są przydatne dla patroli zwiadowczych, a także pozwalają wyraźnie oświetlać odległe cele.

Muszkieter: ***„Co? Boisz się małego grzmotu, dziecino? Ukryj się lepiej pod łóżkiem, żeby huk nie przeraził cię na śmierć”.***



Trudno zaprzeczyć, że muszkieterzy są najbardziej wyniosłymi jednostkami wojskowymi klanu Węża. Dumni z faktu noszenia kosztownej broni i ukończenia treningu, dzięki któremu potrafią niezwykle celnie strzelać, mają zwyczaj odbywania paradnych przemarszów – nie można się więc dziwić, że pozostałe oddziały nie przepadają za tymi pyszałkowatymi pawiami. Kilku wojowników odważyło się pokpiwać z muszkieterów, jednak nawet największe umiejętności we władaniu mieczem nic nie znaczą dla człowieka, który może zabijać po prostu naciskając palcem na spust. A muszkieterzy rzadko chybiają celu.

Chociaż pociski muszkieterów przebijają zbroję i ciało z przerażającą skutecznością, wadą tych jednostek jest konieczność przeładowywania broni – trwa ono długo i powoduje duże straty w szeregach oddziałów strzeleckich. Gdyby jednak postarali się o lepsze układy z innymi wojownikami, mogliby żyć dłużej, chronieni działaniami piechoty.

Luneta Snajpera: Rzemieślnicy z Gildii Złodziei, którzy wciąż dokonują nowych wynalazków, zbudowali tym razem lunety z kosztownymi soczewkami, budzące postrach w konnych oddziałach wroga. Lunety pozwalają muszkieterom trafiać w odległe cele z niebywałą dokładnością.

Wybuchowy Strzał: W Sklepie z Żelastwem lufy muszkietów są wzmacniane specjalnym stopem, który pozwala strzelać eksplodującymi ładunkami, zamiast zwykłymi pociskami. Ładunki te czynią dotkliwe zniszczenia, zmiatając z powierzchni ziemi grupy wojowników wroga.

Włóczęga: ***„Bierzcie, co się da! Resztę puścimy z dymem".***



Życie w klanie Węża nie jest łatwe, a wiele osób z powodu lenistwa, nieszczęścia lub kłopotów osobistych nie może znaleźć zapewniającej byt pracy w handlu czy rzemiośle. Zgorzkniali bezrobotni często stają się okrutnymi włóczęgami, których podstawowym zajęciem jest plądrowanie nocą niewielkich osiedli, a następnie ich podpalanie, co ma zmylić ewentualny pościg. Szpiegowanie wrogów w lasach to kolejne zadanie włóczęgi.

Przebiegli przywódcy klanu Węża znaleźli jednak sposób na skorzystanie z naturalnych predyspozycji włóczęgów, zmuszając ich do służby w imię pokuty za popełnione czyny. Wymachujący pochodniami lub latarniami podpalacze nie są przydatni w bezpośrednim starciu, ale doskonale zamieniają wrogie fortece w zgliszcza.

Snop Ognia: Włóczędzy są złośliwymi grabieżcami, ale tylko najbardziej sprytni i zręczni stają się profesjonalnymi złodziejami, którzy potrafią podkładać ogień na polach ryżowych i w lasach, niszcząc cenne zasoby wroga, a równocześnie zacierając ślady swojej niecnej działalności.

Kotewki: W Sklepie z Żelastwem można kupić te paskudne czteroramienne gwiazdki, które są tak ukształtowane, że jedno ostrze zawsze sterczy pionowo w górę. Ścigający włóczęgów przeciwnicy są tak ogarnięci chęcią zemsty, że nie patrzą pod nogi, co kończy się ich trwałym kalectwem.



Bandyta: ***„Kto poświęca samego siebie, ten jest idiotą. Śmierć przynosi może jakiś honor, ale więcej korzyści daje jednak życie".***

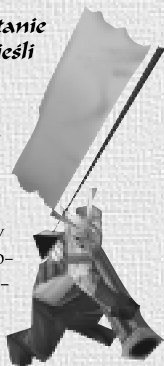
Na polu bitwy nie brakuje okazji, aby zdobyć sławę i chwałę. Bandyci-weterani unikają nudnych treningów, rygorystycznej samodyscypliny i surowych zasad kodeksu honorowego, które stworzyli starożytni mistrzowie sztuki wojennej. Jednak to właśnie bandyci widzieli więcej umierających wrogów, przelali więcej obcej krwi i przeżyli więcej bitew, niż najwięksi nawet samurajowie. Sekret ich długiego życia? Nigdy nie odwracaj się tyłem do oddychającego jeszcze wroga, nigdy nie walcz z mocniejszym przeciwnikiem, nigdy nie bierz jeńców.

Oddziały bandytów są chaotyczne, nieprzewidywalne, zawzięte i rozjuszone, szczególnie jeśli odkryją, że zostały przyparte do muru. Niezależnie od przebiegu bitwy nie przegapią okazji, aby zdobyć trochę ryżu lub wody na pokonanym przeciwniku. Ich umiejętności w posługiwaniu się kuszą budzą ogólny popłoch wśród wrogów – tylko bandyta wie, gdzie celować, żeby ból był największy.

Skradanie się: Jeśli bandyta chce osiągnąć jeszcze więcej korzyści, może sprawić, że stanie się niewidzialny w czasie marszu lub biegu.

Paraliżujące Żądła: W Sklepie z Żelastwem groty strzał używanych przez bandytów mogą być pokryte trucizną o natychmiastowym działaniu. Nie powoduje ona co prawda śmierci, ale sprowadza na trafionego wroga okrutny ból i paraliż, czyniąc go bezbronnym.

Kanonier: ***„Mnie pokonać?! Ha! Nie jesteś w stanie przeżyć podmuchu, jaki powoduje ta bestia, jeśli zechcesz ją potrzymać".***



O ile muszkieter z klanu Węża jest arogancki i nielubiany przez innych wojowników, o tyle kanonier budzi powszechny szacunek i respekt. Nosząc działko wykonane z solidnego drewna i prawdziwej stali, masywni i milczący kanonierzy ciężko stąpają po polu bitwy, zachowują jednak stoicki spokój – bądź co bądź niewielu jest w stanie podźwignąć ich oręż. Działka kanonierów strzelają ogromnymi żelaznymi

pociskami z tak wielką siłą, że zazwyczaj zabijają kilku wrogów naraz, przerzedzając szeregi armii przeciwnika. Praktycznie jeden kanonier może samotnie oblegać wrogie fortyfikacje, a jeśli zna się na kamieniarce, w ciągu kilku minut potrafi zniszczyć najmocniejsze mury.

Na mały dystans kanonier wystrzałami ze swojej ciężkiej broni rozrywa ciała na strzępy, ale nie jest w stanie walczyć wręcz, odparowując ciosy lub wykonując uniki. Aby osiągnąć pełną skuteczność, potrzebuje więc wsparcia piechoty.

Bomby Dymowe: Przebiegli członkowie Gildii Złodziei dawno już stosowali ten rodzaj amunicji, powodując zamieszanie podczas swoich śmiałych napadów rabunkowych. Większe wersje bomb skutecznie wywołują chaos na polu bitwy.

Miny: Dostępne w Sklepie z Żelastwem niewielkie ładunki wybuchowe są wstrzeliwane przez kanoniera głęboko w ziemię, gdzie czekają, aż wróg niefortunnym stąpnięciem spowoduje ich eksplozję.

Ronin: ***„Życie to mroczny las, w którym bestie muszą zabijać, aby przeżyć. W takim miejscu lepiej więc być tygrysem, niż człowiekiem”.***

W każdym narodzie od zawsze istnieją jednostki, które cechuje moc herosów – ich miecze lśnią w nocnych koszmarach, a umiejętności walki dawno już nie mają nic wspólnego z ludzkimi możliwościami zadawania śmierci. Tak było z Samurajami klanu Smoka i to samo można powiedzieć o Roninach z klanu Węża. Ciemni następcy starożytnych bohaterów odrzucają kodeks honorowy, uważając go za przejaw słabości, ale wytrwale ostrzą swoje miecze i trenują umiejętności przydatne w walce. Nie powinno więc dziwić, że każdy Ronin zdobywa śmiertelnych wrogów nie tylko na polu bitwy, ale także poza nim.

W walce Ronin posługuje się tylko parą mieczy ostrych jak brzytwa, wychodząc z założenia, że niesamowitą biegłością w sztuce fechtunku porazi strachem tych, którzy z trudem wymachują jednym ostrzem. Aby osiągnąć mistrzostwo, Roninowie trenują wyłącznie szermierkę, rezygnując z umiejętności posługiwania się łukiem. Gdy jeden z tych twardych wojowników zginie w walce, wypełniające jego serce okrucieństwo i zawziętość rzucają klątwę na miejsce, w którym stracił życie, pobudzając sprzymierzeńców do poszukiwania odwetu.

Krwawe Więzy: Gildia Złodziei nie jest co prawda stowarzyszeniem uczonych, ale jej członkowie mają dostęp do tajemnic czarnej magii. Stosując pewne zaklęcia, Ronin o wielkiej sile ducha może zniewolić czyjąś duszę tak, aby stała się jego własnością, zdobywając tym samym niezwykłą tarczę – wszystkie zadane mu ciosy lub rany zostają w magiczny sposób przeniesione na ciało okrywające zniewoloną duszę.

Ostrze Yin: Gdy w Sklepie z Żelastwem miecze Ronina zostaną wzmocnione specjalnym stopem żelaza i krwi, wojownik uzyska właściwość odbierania energii swoim ofiarom. Wzmacnia to zdrowie Ronina i zwiększa ilość mistycznej siły Yin, która jest dostępna dla mistrzów Yin.

Gejsza z wachlarzem: ***„Większość wierzy, że żyjemy tylko dla rozkoszy naszych gości. Wielu przekonało się jednak, że to goście żyją tylko dla naszego kaprysu".***



Gejsze z wachlarzem są pod pewnymi względami najmocniejszymi i najbardziej dynamicznymi jednostkami klanu Węża. Aby przetrwać, dzień po dniu muszą przecież spełniać zachcianki rozpasanej i grubiańskiej armii, uciszając hałaśliwych pijaków i kojąc zranione dusze samochwałów i bufonów. Chociaż piękne, gejsze klanu Węża często ujawniają silne strony swojego charakteru.

Nie unikają walki w otwartym polu, a wiele z nich przedkłada obowiązki bitewne nad zajęcia w łaźni. Znaczna wiedza z dziedziny fizjologii i psychologii pozwala im skutecznie leczyć rany. Każda gejsza ma również wachlarz o ostrych krawędziach, którym włada tak zręcznie, jak wytrawny wojownik mieczem. Taka broń może się wydawać delikatna i nieszkodliwa, ale często sprowadza śmierć lub kalectwo na lekceważących ją przeciwników. To samo można zresztą powiedzieć o każdej gejszy z klanu Węża.

Ciemny Pakt: Gejsze doskonale porozumiały się z członkami Gildii Złodziei, u których dostrzegły to samo, praktyczne spojrzenie na świat. Ze zdobytych przez złodziei magicznych ksiąg gejsze nauczyły się nawiązywać porozumienie z potężnymi demonami, które chronią jednostki klanu Węża od ran, oczekując w zamian części ich siły życiowej.

Wachlarz Brzytew: W Sklepie z Żelastwem wachlarze uzyskują czar, który sprawia, że oręż ten nie tylko pozwala przelewać krew wrogów, ale również odbierać im energię wykorzystywaną przez gejszę do uzdrawiania znajdującego się najbliżej sprzymierzeńca.

Nekromancer: ***„Ciesz się swoim strachem, dopóki trwa! W moim królestwie będziesz błagał o śmierć, tak jak teraz błagasz o życie".***





Ta tajemnicza, diabelska istota może być powołana wyłącznie przez największe bluźnierstwo, do jakiego jest zdolny klan Węża, a dba o głosy śmiertelników tylko wówczas, gdy przyczyniają się do budowy Tronu Nekromancera – struktury, która wyrasta na stosach czaszek niewinnych ofiar. Następnie czterech Roninów musi przeprowadzić straszliwy rytuał poświęcenia życia, potwierdzając uległość klanu Węża. Dopiero wówczas Nekromancer przybędzie i rozpocznie swoją bezlitosną rzeź.

O ile trudno jest Nekromancera wezwać, o tyle odpędzenie go jest praktycznie niemożliwe. Pogardzając udziałem w bezpośrednich starciach, istota ta woli zaprząc do uśmiercania wrogów zastępy pomniejszych demonów z czeluści piekielnych. Przybierają one zazwyczaj postać Wojowników Duchów albo wchodzą w ciała umarłych, stając się zombi – stworami odczuwającymi nieprzepartą potrzebę zabijania.

MISTRZOWIE ZEN Z KLANU WĘŻA

Budo: ***„Na co tak patrzysz?”***

Budo jest nadzorcą chłopów, potężnym i wyrachowanym typem, który nigdy nie rozstaje się z biczem wysadzanym kamieniami. Od samego początku oskarżano go o torturowanie podwładnych, niczym nieusprawiedliwione pobicia i bezwzględne zbrodnie. Oczywiście przywódcy klanu Węża natychmiast dostrzegli nieograniczony potencjał drzemiący w tej wschodzącej gwieździe brutalności.

Okrucieństwo i głupota uczyniły z Budo uległe narzędzie w rękach wielu wpływowych członków klanu, jak choćby lorda Shinja. Każda prowincja, którą oddawano pod opiekę Budo, od razu osiągała najwyższą wydajność produkcyjną, najniższy wskaźnik działań przestępczych i nadzwyczaj dużą umieralność chłopów. Często wystarczała tylko groźba wysłania Budo do danej prowincji, a już niebawem odnotowywano tam dziesięcioprocentowy wzrost zbiorów ryżu.

> **Dozorca Niewolników:** Osiągając ten etap swojej kariery, Budo nie musi już tłuc ludzi na śmierć – wystarczy, że porządnie trzaśnie z bicza, a chłopi z jeszcze większym zapałem zajmą się wykonywaniem obowiązków.

Shinja: ***„Tylko siła – i gotowość jej użycia – może nas ochronić”.***

Śmierć Lorda Oja pozostawiła pustkę i nikt – poza lordem Shinja – nie kwapił się, aby ją wypełnić. Ponieważ jego rywal, Otomo, nie wzbudzał wystarczająco wielkiego posłuchu, Shinja mógł rządzić całym krajem jako pragmatyczny i bezlitosny przywódca. Nikt tak naprawdę nie kocha lorda Shinja, ale też nikt nie może zaprzeczyć, że to dzięki niemu w kraju panuje porządek, a w trudnych latach to on pomógł przetrwać klanowi Węża.

Shinja jest bez wątpienia silną, chłodno rozumującą i charyzmatyczną osobowością, a także pozbawionym lęku wojownikiem – nie przeżył nikt, kto kiedykolwiek spróbował mu się przeciwstawić. Shinja pogardza opowieściami o dawnym klanie Smoka i uważa honor za mocno przestarzałe pojęcie. We wszystkim, co czyni, jest realistą i znane są wypadki zanikania mocy działań magicznych pod wpływem jego sceptycznego spojrzenia i nieugiętej woli.

> **Zastraszanie:** Opinia o bezwzględnym umiłowaniu sprawiedliwości wyprzedza Shinja także na polu walki, osłabiając ciosy najsilniejszych nawet wojowników. Każdy, kto go uderzy, wie, że czyn ten zostanie mu zapamiętany i prędzej czy później będzie musiał zapłacić za to najwyższą cenę.

Utara: ***„Dziel ze mną łoże, dziel mój smutek".***

Każdy, kto wierzy, że sztuki uprawiane przez gejsze to niewinne zabawy wśród kwiatów i rzewnych dźwięków muzyki, powinien spotkać Utarę. Z wyglądu przypomina zwykłą, bardzo piękną gejszę, ale w rzeczywistości jest wcieleniem jej mrocznej strony – to uwodzicielka, trucicielka, a być może kobieta opętana.

W wieku czterech lat została sierotą (jej rodzinę zabili bandyci) i trafiła pod opiekę miejscowych gejsz. Okazała się uzdolnionym dzieckiem, chciwie zgłębiającym tajniki medycyny i innych sztuk. Pewnego dnia znikła z łaźni, pozostawiając mnóstwo trupów włóczęgów z klanu Węża, którzy nie mieli jednak nic wspólnego ze śmiercią jej bliskich. Kilka lat później pojawiła się ponownie, tym razem jako osobliwy sprzymierzeniec klanu Węża.

> **Pieśń Smutku:** Jeśli tylko zapragnie, Utara może śpiewać tajemniczą, przejmującą pieśń zrodzoną ze wspomnień swojej tragicznej przeszłości i pragnienia zemsty. Nikt nie może słuchać śpiewu gejszy, chyba że niemiłe jest mu własne życie lub zdrowie psychiczne.

Vetkin: ***„Będę walczył do śmierci ostatniego człowieka, którego nie mogę prześcignąć".***

Opinie na temat Vetkina, głównego pomocnika lorda Garrina, są podzielone. Jedni uważają, że jest to bezużyteczny darmozjad, który spędza czas na próżnowaniu w okolicach stołbu, flirtowaniu z pokojówkami i podziwianiu własnego odbicia w lustrze. Natomiast inni twierdzą, że jest najbystrzejszym człowiekiem w prowincji, kontroluje wszystkie księgi rachunkowe i doskonale zastępuje lorda Garrina, gdy ten jest zajęty innymi sprawami.

Vetkin to szczupły, młody i przystojny mężczyzna, poruszający się szybko i świetnie wytrenowany w walce dwoma mieczami, które zawsze nosi ze sobą. Choć nikt nie widział, aby choć trochę ćwiczył bieganie, co roku bez trudu wygrywa wyścig organizowany w dzień dożynek. Złe plotki o swojej mrocznej przeszłości kwituje ujmującym uśmiechem, rozwiewając w ten sposób wszelkie podejrzenia o brak lojalności.

> **Zuchowatość:** Vetkin nie jest ogromnym czy silnym wojownikiem, ale jego wygląd i charyzma czynią go podobnym do herosów z dawnych opowieści. Jeśli spróbuje, okazywana przez niego werwa będzie sprawiała wrażenie podsycanej energią wysysaną z wrogów.

BUDYNKI KLANU WĘŻA

Struktury treningowe

Tawerna

Tawernę można uznać za jeden z ważniejszych budynków w miastach klanu Węża. Tutaj awanturujący się chłopi wywracają kufle z piwem, chełpiąc się i przekrzykując na temat swoich zdobyczy wojennych, podbojów miłosnych i zwycięstw odniesionych nad wymyślonymi szermierzami, bandytami i włóczęgami, natomiast niedowartościowani wojacy nazywają to miejsce swoim drugim domem.

Oczywiście nie wszystkie tawerny są właściwie zaopatrzone. Jednak te, które oferują **Wzmocnione Jasne Piwo** powodują, że żołnierze stają się bardziej odporni na odnoszone rany, a kufle opróżniane podczas **Zakrapianej Biesiady** wpływają zbawiennie na szermierzy, którzy walczą z większym zaangażowaniem. Są jeszcze **Żądełka** – ulubiona gra włóczęgów, w czasie której mistrzowie podpaleń uczą się jeszcze lepiej miotać swoimi pochodniami.

Awansuje **chłopów** na **szermierzy**, **kuszników** na **bandytów**, **muszkieterów** na **włóczęgów** i **kanonierów** na **Roninów**.

Gildia Mistrzów Strzeleckich

Gildia Mistrzów Strzeleckich jest jeszcze bardziej niebezpiecznym miejscem dla nieostrożnych gości, niż tawerna. Na polu treningowym strzelcy wysyłają różne pociski – od strzał z kusz do kul z dział – które śmigają w powietrzu w kierunku, by tak rzec, wszelkich możliwych celów bitewnych. Niezbyt rozważnym krokiem jest więc kręcenie się tutaj, a już szczególnie przebywanie w pobliżu celów.

Jeśli uda się wyćwiczyć muszkieterów w strzelaniu z ukrycia do **Punktów Żywotności** na ludzkim ciele, staną się oni jeszcze bardziej skuteczni w zabijaniu na polu bitwy. **Armatnie Oczy** wpłyną z kolei na celność kanonierów mierzących z dużej odległości, natomiast **Stalowe Kule Armatnie** zwiększą poziom zniszczeń ostrzeliwanych przez nich obiektów i fortyfikacji.

Zmienia **chłopów** w **kuszników**, **szermierzy** w **bandytów**, **muszkieterów** w **kanonierów** i **włóczęgów** w **Roninów**.

Chata Alchemika

Mieszkanie w sąsiedztwie chaty Alchemika nie jest uznawane za powód do szczęścia – w każdej chwili znajdujące się w niej laboratorium może eksplodować albo wydobywające się z wnętrza wyziewy zasnują trującą mgłą najbliższą okolicę. Jednak umiejętności Alchemika związane z metalurgią i posługiwaniem się prochem strzelniczym są niezwykle potrzebne wojownikom klanu Węża.

W wolnych chwilach Alchemik zabawia się wytwarzaniem płonących **Pochodni Magnezjowych** dla włóczęgów lub wielce niebezpiecznej **Zatrutej Broni** dla kuszników i bandytów. W chacie Alchemika powstaje też **Wzmocniony Pancerz**, dający muszkieterom dodatkową ochronę przed uderzeniami różnymi rodzajami broni, także tnącej.

Zmienia **chłopów** w **muszkieterów**, **szermierzy** we **włóczęgów**, **kuszników** w **kanonierów** i **bandytów** w **Roninów**.

Łaźnia
Chociaż podupadłe, łaźnie klanu Węża nie do końca można uznać za domy publiczne, ale trudno dostrzec w nich elementy zapowiadające luksusową rozrywkę. Są krytykowane za brak moralności i łatwość powstawania – można je znaleźć praktycznie wszędzie. Jednak gejsze, które sprytem i obrotnością starają się przetrwać w tych ciężkich czasach, dobrze wypełniają swoje obowiązki.

Niezwykle utalentowane gejsze są bezcennymi sprzymierzeńcami na polu bitwy. Znajomość **Sztuki Miłosnej** powoduje, że mogą łatwiej rzucać zaklęcia uzdrawiające i jest to dla nich mniej wyczerpujące, **Elastyczność** chroni je przed zranieniem, natomiast głęboka wiedza na temat **Punktów Nacisku** wspomaga obronę przed atakami wrogów.

Zmienia **chłopa** w **gejszę**.

Stajnie
Porządne, dobrze utrzymane stajnie to niezwykle ważne obiekty w każdym mieście dysponującym własną armią. Tutaj mistrz jazdy oswaja i trenuje konie dopóty, dopóki nie staną się tak uległe, że będzie można powierzyć im życie żołnierzy. Mistrz jazdy jest niezawodny i potrafi poskromić nawet najbardziej oporne dzikie ogiery.

Zdobycie **Batów i Ostróg** jest rozsądną decyzją w każdej sytuacji, gdyż dzięki nim można dłużej jeździć konno, zwiększając wytrzymałość wierzchowców. Doświadczenie w **Pętaniu** pozwala chłopom szybciej i skuteczniej łapać dzikie rumaki, a **Fabryka Kleju** zmniejsza koszt treningu nowo schwytanych koni.

Jednostki klanu Węża, które dysponują narzędziami walki, nie mogą ich używać podczas jazdy na koniu, jednak w zamian otrzymują możliwość **Tratowania** przeciwników. Po zejściu z konia odzyskują prawo do stosowania posiadanych narzędzi walki.

OBIEKTY SPECJALNE

Gildia Złodziei

Nie ma w kraju organizacji, która dysponuje większymi wpływami i bardziej lojalnymi członkami, niż Gildia Złodziei. Pierwotnie cała jej działalność była tajna i wielu rozsądniejszych przywódców klanu tylko rozważało prawdziwość pogłosek na temat niezmierzonych bogactw tej podziemnej organizacji (mniej inteligentni lordowie traktowali wszystko jako mit). Przewidujący lord Shinja był pierwszym przywódcą, który porozumiał się z władzami Gildii Złodziei i zaoferował im ochronę oraz legalizację działalności, w zamian za współpracę wojskową. Układ okazał się idealny – Gildia Złodziei uzyskała wpływy w armii, a żołnierze zdobyli wiele cennych umiejętności, które uczyniły z nich skuteczne maszyny do zabijania wrogów.

Sklep z Żelastwem

Sklep z Żelastwem jest sercem sukcesów militarnych klanu Węża. To właśnie tutaj najinteligentniejsi inżynierowie i Alchemicy nieustannie tworzą nowe wynalazki – niektóre dziwne i wątpliwej jakości, ale wiele przydatnych i zabójczo skutecznych. Zawsze gorące piece, obfity zbiór rzadkich i cennych minerałów oraz grube, opancerzone stalowymi osłonami ściany tworzą przytulny i inspirujący nastrój, który wyzwala nowe pomysły związane z dokonywaniem masowej rzezi. Jeśli coś służy do siekania na plasterki, wywoływania eksplozji, kaleczenia lub po prostu do zabijania – w Sklepie z Żelastwem uczynią z tego jeszcze bardziej mordercze narzędzie.

Tron Nekromancera

Ścieżka, którą podąża klan Węża, wymaga pragmatyzmu i naginania praw moralnych – zwycięstwo na polu bitwy to ostateczny i jedyny dowód słuszności przyjętej ideologii. Jednak zimna bezwzględność, znaczący składnik charakteru ludzi Węża, znalazła pełny wyraz w strukturze Tronu Nekromancera. Istota ta – przywołana dobrowolną ofiarą z krwi czterech Roninów – może wyrazić zgodę na udzielenie pomocy klanowi Węża, a dar poświęcenia wojowników zmusza ją do powstrzymywania się od prób wyrządzania zła wzywającym i ich sprzymierzeńcom. Przyjmując ograniczenia, Nekromancer rozkoszuje się okrucieństwami i mordami, których może dokonywać w szeregach wrogów Węża, ale najbardziej raduje go wskrzeszanie ciał zabitych i posyłanie ich do walki ze swoimi wcześniejszymi towarzyszami broni. Wielu się zgadza, że akceptowanie takiego rodzaju pomocy jest niemoralnym szaleństwem, ale przywódcy klanu Węża wahają się tylko wówczas, gdy nie grozi im porażka.

KLAN LOTOSU



TŁO WYDARZEŃ

Podobnie jak klan Węża, klan Lotosu powstał z niedobitków dawnego klanu Smoka, który został rozbity przez czarną i nieludzką Hordę. Dawno, dawno temu żyło również pokojowe plemię magów i mieszkańców leśnych ostępów, oddające cześć bogom harmonii i natury, którą symbolizowało wspaniałe i niebotyczne drzewo. Plemię to rzadko nękały wewnętrzne konflikty, najczęściej były one związane z eksperymentami nadgorliwych uczonych, zbyt głęboko sięgających po moce czarnej magii, zepsucia i rozkładu. Próby ożywienia zła nazywano wkroczeniem na Zakazaną Ścieżkę.

Gdy nadeszła okrutna i niepokonana Horda, miłujące naturę plemię wymarło, a przy życiu pozostała tylko grupa magów-renegatów, którzy posiedli wiedzę na temat energii Yin – to ona dała im możliwość ucieczki, jakiej nie doświadczyli pozostali członkowie leśnego ludu. Sprytni magowie dotarli na drugą stronę kanału dzielącego kontynent i osiedlili się na Wysokim Płaskowyżu – terenie od dawna unikanym ze względu na działające tam dziwne moce. Wtedy też założyli nowy klan, od kwiatu o upajającym zapachu nazwany Lotosem.

Wolni od wszelkich ograniczeń i moralnych zakazów członkowie klanu Lotosu podążają Zakazaną Ścieżką, z żarliwością i oddaniem poszukując mistrza śmierci i pogrążając się w rozkładzie. Ich wierzenia są tchnącą zgnilizną parodią zwyczajów praktykowanych przez przodków, a imitacja drzewa – nienaturalnym koszmarem pielęgnowanym przez nieśmiertelnych braci. Pogarda Lotosu dla czczącego naturę klanu Wilka sięga korzeniami głęboko w ich własną historię.

Przywódcami klanu Lotosu są wiecznie młodzi magowie – zaangażowani w indywidualne poszukiwania sekretów świata, pchani żądzą zdobywania mocy i wciąż spiskujący w tworzonych dla doraźnych korzyści zgromadzeniach i mrocznych sojuszach. Etyka i honor to dla nich pusty slogan, prawdziwymi ideałami są bowiem potęga i wiedza, natomiast zniewolenie pozostałych klanów jest wyłącznie środkiem do osiągnięcia nadrzędnych celów. Lata poświęcone próbom manipulowania klanami Wilka i Węża spowodowały głęboką niechęć do ludzi Lotosu i wywołały liczne napięcia na kontynencie.

JEDNOSTKI LOTOSU

Chłop: *„Trud zapanowania nad ziemią tylko opóźnia mój ostateczny spoczynek w jej ramionach”.*

Chłopi z klanu Lotosu to naprawdę dziwna kategoria ludzi. Chudzi, żylaści, niezmordowani i bladzi wykonują swoją pracę z niemal religijną żarliwością. Ich zapał nie powinien dziwić, jeśli weźmie się pod uwagę fakt, że byli w dzieciństwie świadkami większej liczby mrocznych i przeklętych cudów, niż gorliwi wyznawcy innych wiar mogliby doświadczyć, gdyby mieli okazję dziesięciokrotnie się urodzić.

Akolita Ostrza: *„Wszystko, co oddziela życie od śmierci, to niepohamowana furia, nienawiść i moje pierwszorzędnie tnące ostrze”.*

Wstępujący na Zakazaną Ścieżkę nowicjusze, którzy reagują na bolesny rytuał inicjacji gniewem i stawianiem oporu, są uznawani za dzieci Lythisa, mrocznego nożownika Drzewa. Podczas terminowania w Kuźni Lythisa akolici Ostrza rozwijają swój wrodzony pociąg do okrucieństwa. Ich furia jest skierowana nie tylko na zewnątrz – na przeciwników klanu Lotosu, ale także do wewnątrz – przeciw własnym fizycznym niedostatkom. Przeżywana frustracja powoli i boleśnie przekształca akolitów, aż ich wydłużone kończyny i twarda jak stal skóra nie upodobnią tych jednostek do zakrzywionych szabli, nikczemnych bułatów, których używają z wielką skutecznością. Kiedy nie pochłaniają ich medytacje, akolici zajmują się ostrzeniem i polerowaniem, a czasami także przemawianiem do swojej śmiercionośnej broni.

Zakazana Ścieżka nie zapewnia krzepkiego zdrowia praktykującym jej mroczne nauki, a akolita Ostrza jest dodatkowo znacznie mniej silny, niż zwykły szermierz. Jednak jego nieludzka zręczność i głęboka wiedza na temat zadawania gwałtownej śmierci to umiejętności, które sieją postrach w czasie walki.

> **Wewnętrzna Moc:** Dzięki możliwościom, jakie zapewnia cień Lythisa, akolita Ostrza jest w stanie powstrzymywać i usuwać skutki procesu rozkładu własnego ciała nawet w czasie odparowywania lub zadawania ciosów na polu bitwy.

Uczeń Liścia: ***„Wszystko, co oddziela życie od śmierci, to chaos, szaleństwo i moje opadające liście”.***



Wstępujący na Zakazaną Ścieżkę nowicjusz, który znosi rytuał inicjacji z zimnym wyrachowaniem i chęcią zemsty, jest uznawany za duchowego brata Sehka, zwanego Przebiegłym. Odbywając trening wśród dziwnych i niepokojących zakamarków Ogrodu Ostrzy Sehka, uczniowie Liścia wykoślawiają swoje umysły i otoczenie wyłącznie najczystszą siłą woli. Takie zniekształcenie nie jest procesem łatwym, dlatego uczniowie muszą się mocno wysilić, zanim nauczą się posługiwać ostrymi jak brzytwa, cienkimi i lekkimi niczym papier liśćmi z Drzewa Rozkładu.

Na polu bitwy tworzą one nad głową ucznia Liścia wirujący krąg, który może zostać posłany w kierunku szyi przeciwnika lub poszatkować grupę kilku przeciwników znajdujących się w pobliżu. Nawet niewielkie zadraśnięcie może spowodować śmierć zranionej jednostki, a jeszcze nigdy się nie zdarzyło, aby uczniowi zabrakło jego siejącego zgubę oręża.

> **Wróżące Liście:** Z pomocą Sehka uczeń może skupić wzrok na wirujących nad głową liściach, obserwując otoczenie w postaci szalonych, kalejdoskopowych migawek. Jeśli podrzuci liście wysoko w górę, może na krótko ujrzeć odbijające się w nich widoki znacznie bardziej oddalonych terenów.



Bezszelestny: ***„Wszystko, co oddziela życie od śmierci, to samotność, cierpienie i moje stalowe ostrze”.***

Nowicjusze, którzy przejdą rytuał inicjacji bez szemrania i z wyrazem beznadziejnej determinacji na twarzy, są kojarzeni z Tausilem, zwanym Opuszczonym. Następnie czeka ich niekończąca się musztra na Dziedzińcu Treningowym, stałe powtarzanie monotonnej pieśni przypominającej jednostajne buczenie i nieprzerwane czuwanie w samotności nad bezpieczeństwem Drzewa Rozkładu. Taka egzystencja stopniowo wyrabia w nich akceptację pustki jako jedynego prawdziwego celu życia.

Na polu walki Bezszelestny porusza się cicho i tylko pozornie nie wykazuje zainteresowania otoczeniem. Jednak pustka duszy boleśnie uświadamia mu obecność innych istot, które zakłócają jego wewnętrzny spokój i budzą uczucie wstrętu. Bezszelestny jest zupełnie pozbawiony lęku i uwielbia walczyć z wieloma przeciwnikami jednocześnie, zamieniając potyczkę w perfekcyjną technicznie rzeź, której dokonuje swoją wirującą bronią. Odkrył również, że zadawanie bólu słabym przeciwnikom wydaje się im działaniem wielce niestosownym...

Mroczne Sklepienie: Wspierany wejrzeniem Tausila w nicość, Bezszelestny może z taką precyzją wirować nad głową swoją bronią, że odbija ona wszystkie pociski przeznaczone przez wrogów dla znajdujących się najbliżej niego sprzymierzeńców.



Chory: ***„Pod moją szorstką, rozgorączkowaną skórą widzisz człowieka, który należy do śmierci. W twoim zdrowym ciele ja widzę to samo”.***

Rozkwitający wewnątrz ciała Chorego rozkład zmiótł cały system odpornościowy, dlatego jego organizm stanowi doskonałą pożywkę dla wszystkich chorób i zaraz, jakie tylko można sobie wyobrazić – zwykły człowiek dotknięty zaledwie dziesiątą częścią tych dolegliwości wyzionąłby ducha w ciągu godziny. Jednak Chory nauczył się czerpać z toczącego go rozkładu wystarczająco dużo energii życiowej, aby odsunąć widmo śmierci. Trwa więc w koszmarnym półmroku gorączkowych iluzji, męczącego bólu i desperackiej woli przetrwania.

Słaniając się z wyczerpania po polu bitwy, Chory wydaje się tak nieporadnym żołnierzem, że bez trudu można położyć kres mękom jego egzystencji. Jednak z każdym oddechem ciało Chorego niemal eksploduje z powodu rozdzierających wnętrze oparów zgnilizny i rozkładu, co kończy się rozsiewaniem wokół zaraz i epidemii.

Śmiertelne Bluźnięcie: Chory może od czasu do czasu zmniejszyć kontrolę nad rozwojem nękających go chorób i bluznąć strugą flegmy ze śmiertelnymi bakteriami, które są niszczycielskie dla wszelkich przejawów życia.

Śmiertelny Lament: Po skonsumowaniu ciała i duszy zabitego istnienia Chory poczuje prawdziwą grozę rozkładu, który pożera go od środka. Lamentując, uwalnia duszę swojej ofiary, co powoduje przerażenie koni i wysączanie wytrzymałości wrogów.

Nieczysty: ***„Nie ma takich ciemności na tym świecie, które nie znalazły swojego odbicia w mojej duszy".***



Nieczysty wytworzył w sobie tak potężny rdzeń zła, że nie jest w stanie pomieścić go we własnym ciele, dlatego jego organizm wydziela ogromne ilości czarnej, smolistej i jadowite flegmy Goo, z którą Nieczysty musi się wciąż zmagać, próbując wydalić ją z płuc i żołądka. Kaszląc, bulgocząc, charcząc i rzygając, ta pogrążona bez przerwy w mrokach barbarzyństwa istota z każdym chrapliwym oddechem walczy o życie, wielką trudność sprawia jej spożywanie jakiegokolwiek pokarmu, a sen dłuższy niż kilka minut może skończyć się zgonem.

W czasie walki Nieczysty obryzguje wrogów wstrętnym śluzem ze swoich trzewi, paląc i rozpuszczając ciała tych, którzy mieli tak mało szczęścia, że zostali przez niego dopadnięci. Po zabiciu Nieczystego uwalnia się wypełniająca jego duszę ciemność, zasnuwając pole bitwy odrażającą mgłą rozkładu.

Maź Goo: Nieczysty może wykorzystać kipiące w nim zło i zamienić je w jadowitą, kleistą substancję, która na pewien czas spowolni ruchy zbliżających się wrogów.

Martwy Wartownik: Po zjedzeniu chłopa Nieczysty może zniewolić duszę ofiary i umieścić w pozostałościach jej czaszki tak, jak sam więzi w sobie zło. Ta szkarada jest nazywana Martwym Wartownikiem – przez puste oczodoły czaszki Nieczysty może oglądać okolicę, sam znajdując się daleko od tego miejsca, a przechodzący obok Wartownika wrogowie są dręczeni bólem wywoływanym powtórną agonią zabitego chłopa.

Nawiedzony: ***„Czyż nie jestem najlepszym z rodziców, karmiąc dziesięć tysięcy dzieci własnym delikatnym mięsem?"***



Rozkład ogarniający Nawiedzonego jest niemalże procesem namacalnym – jego spuchnięty brzuch stanowi matecznik dla masy głodnych robaków, które pożerają i trawią surowe ciało żywiciela w takim tempie, w jakim jest ono w stanie się odrodzić. Nawiedzony żyje więc w ciągłym cierpieniu, ale z niepohamowanej energii toczących jego trzewia robaków czerpie siłę niezbędną do regenerowania ubytków.

Wściekle zdenerwowany Nawiedzony wyrzuca w kierunku wrogów wirujące skrzepy ciała z plątaniną głodnych robaków, które błyskawicznie wgryzają się w zdrowe ciało nowej ofiary. Po śmierci żywiciela robaki opuszczają wyżarte od wewnątrz zwłoki i wyruszają na poszukiwania kolejnego gospodarza.

Odrodzenie: W ostatecznym akcie braterstwa ze swoimi zabójczymi towarzyszami Nawiedzony może pożreć ciała żywych, chwytając w pułapkę dusze ofiar. Jeśli zostanie śmiertelnie raniony w walce, energia schwytanych dusz zregeneruje jego ciało i odsunie widmo rychłego zgonu.

Głód: Pożarcie jednego ze swoich współplemieńców pozwala Nawiedzonemu wyrwać robaki z własnego żołądka i rozrzucić je na pola ryżowe należące do wroga. Jest to bolesne (robaki zdecydowanie preferują mięso), a Nawiedzony traci przy tym część wytrzymałości, jednak znacznie większe szkody ponoszą przeciwnicy, których pozbawiono ryżu – podstawowego zasobu każdego klanu.



Mag: ***„Śmierć była kiedyś moim władcą, teraz ja rządzę śmiercią”.***

Jednostki podążające Zakazaną Ścieżką trapią różne słabości: zapaść i niedomagania Chorego, brak samokontroli Nieczystego, a kanibalistyczny głód Nawiedzonego. Przebiegły Mag przezwyciężył jednak wszystkie te ograniczenia i odkrył, w jaki sposób zachować wewnętrzną równowagę podczas tańca życia, rozkładu i śmierci.

Nie będąc ofiarami chorób i męczarni, te elitarne jednostki kształcone na Zakazanej Ścieżce są w stanie rozsiewać na dużą odległość rozkład i wysysać energię życiową ze słabszych istot. Budzą tak wielki strach, że najmniejszy akt oporu ze strony nawet potężnego wojownika powoduje u niego całkowitą utratę odwagi.

Mimo ogromnej pewności siebie, Mag nie ma tak silnego organizmu, jak zdrowy i wyćwiczony żołnierz, dlatego najlepiej powstrzymywać go przed walką na linii frontu. Jednak od czasu do czasu może on wyssać siłę ze znajdującego się najbliżej wroga, aby uzupełnić zapasy własnej energii.

Czarne Podpalenie Lythisa: Gdy Lythis zostanie wezwany, może wyposażyć lecące na dużą odległość pociski Maga w piekielny i dokonujący ogromnych zniszczeń ogień.

Wyssanie Życia przez Tausila: Jeden z Braci, zwany Opuszczonym, może nauczyć Magów wysysać życie z wrogów, aby mogli podtrzymać zasoby własnej życiodajnej energii.

Chłód Duszy Sehka: Brat Liścia nosi w sobie zimno pochodzące z najgłębszych leśnych pokładów chłodu i jeśli zechce, może podzielić się nim z Magiem, który wykorzysta je przeciwko wrogom.

Mistrz Magów: ***„Jestem śmiercią!”***

Koniec Zakazanej Ścieżki stanowi tajemnicę dla zwykłych śmiertelników, ukrywając swoje skarby dla tych, którzy poznali smak wszystkich etapów rozwoju w świecie rozkładu. Ostateczny test umiejętności magicznych Lotosu – mądrości, wytrzymałości i siły – odbywa się w Wieży Magów, zaczarowanej fortecy pełnej zła, gdzie poza Magami nikt nie ma szans, aby przeżyć.

Jeśli dwóch Magów oznajmi, że osiągnęli pełnię poznania praw Drzewa Rozkładu, obaj udają się do Wieży. Nikt nie wie, jak straszliwa moc jest tam ujawniana, jak okropne widma przeszłości są tam ożywiane i do jakich fantastycznych pojedynków tam dochodzi. Zawsze tylko jeden Mag wyłania się z Wieży, niosąc w dłoni wypolerowaną i szczerzącą się w trupim uśmiechu czaszkę rywala. Mistrz Magów jest praktycznie nieśmiertelną siłą na polu bitwy, stosując niewyobrażalne czary i wymachując czaszką niczym gigantycznym obuchem młota.

Niektórzy uważają jednak, że prawdziwym zwycięzcą pojedynku Magów jest lśniąca czaszka, a nie noszący ją Mistrz Magów – znajduje się wszak poza bólem i śmiercią i wciąż szepce używającemu jej Magowi czarne, nieznane nikomu sekrety.

Młockarnia Dusz Lythisa: Na rozkaz krwawych Braci energia Mistrza Magów może być tak nastrojona, że przecina nie tylko ciało przeciwnika, ale także jego duszę.

Nieśmiertelność Tausila: Chociaż gałęzie zostały odcięte, pień może dalej żyć – Tausil uczy swoich najlepszych Magów, jak sprawić, aby ich martwi sprzymierzeńcy odzyskali życie.

Efemeryczny Korytarz Sehka: W lesie pełnym barwnych cieni odległość może być tylko złudzeniem. Sehk daje Mistrzom Magów umiejętność korzystania z teleportacji.

Strzyga: ***„Sekrety, które są poza bogami i ludźmi, znajdują się pod moją opieką, ale nigdy nie ulecą z moich warg".***



Strzygi są wyjątkowymi jednostkami w klanie Lotosu – zgodnie z regułami Zakazanej Ścieżki mogą być nimi tylko kobiety, które awansowały ze stanu chłopskiego. Ich trening nie dotyczy wszystkich zagadnień Zakazanej Ścieżki, a jedynie bardziej sekretnego jej aspektu, przekazywanego z matki na córkę. Tylko ci, którzy nieodwołalnie ofiarują się tej religii, mają szansę w ogóle poznać jej prawdziwą naturę, natomiast najstarsi zgłębiający tajniki Zakazanej Ścieżki – nawet sam wzbudzający grozę Zymeth – wiedzą doskonale, że nie należy wścibiać nosa w jej tajemnice, które są starsze niż klan Lotosu.

Ze wszystkich jednostek klanu Lotosu tylko Strzyga jest w stanie naprawdę zasklepiać rany innych wojowników – wiąże się to z jednak z koniecznością zabicia jednego z trzech kruków, którego krew jest pożywką mrocznego zaklęcia regeneracji. Ptasie rodzeństwo z woliery ostatecznie zastąpi poświęconego kruka, jednak zanim to się stanie, będzie trwało w żałobie. Niezależnie od wszystkiego kruki Strzygi będą uczestniczyły w prowadzonej przez nią walce na polu bitwy.

MISTRZOWIE ZEN KLANU LOTOSU

Issyl: *„Hej, panie! Chcesz może zobaczyć moje sztuczki?"*

Goszczący na dworze klanu Lotosu wędrowcy będą się nerwowo zastanawiali, dlaczego dwuletnie dziecko zasiada tu w najwyższym zgromadzeniu, ściskając w dłoniach ogromną klepsydrę. Nie poczują się jednak ani trochę lepiej, kiedy się dowiedzą, że jest to lord Issyl, dziekan Kolegium Czasu, jeden z najpotężniejszych czarowników na świecie. A jeśli jeszcze zauważą, że z twarzy nieznośnego chłopca patrzą na nich oczy stuletniego starca, ze wstrętem odwrócą wzrok.

Lord Issyl dorasta niezwykle wolno, a spowodował to wypadek, któremu uległ przed siedemdziesięciu laty. Mimo tego nieszczęśliwego zbiegu okoliczności, jego ciało jest wolne od szerzącego się zepsucia, które dotyka tak wielu podążających Zakazaną Ścieżką. Czas płynie – w interesujący sposób – wokół niego i Issyl do pewnego stopnia ma nad nim władzę. Rany, które odnosi w czasie walki, goją się z nadnaturalną prędkością.

> **Pośpiech:** Przy odrobinie wysiłku Issyl może zawinąć strumień czasu w ciałach sprzymierzeńców, co pozwala im znacznie szybciej się poruszać, atakować i powracać do zdrowia.

Koril: ***„Myślisz o przestrzeni i odległości w kategoriach niepodważalnych faktów. Ja jednak wolę mniej konkretną ich interpretację".***

Lord Koril jest powszechnie uważany za drugiego pod względem posiadanej mocy mistrza klanu Lotosu – zarówno jeśli chodzi o zdolności magiczne, jak i talent dyplomatyczny. Wieść gminna niesie również, że jest on najstarszym mistrzem klanu, starszym nawet od samego Zymetha, a przetrwał w Bizancjum – umarłym świecie Lotosu – dzięki wielkiej inteligencji i znakomitemu instynktowi politycznemu. Nigdy nie był przywódcą, ale jest zawsze obecny na obradach, na których podejmuje się ostateczne decyzje.

Koril pełni oficjalnie funkcję władcy Kolegium Przestrzeni, tropiąc różne rodzaje magii związanej z Zakazaną Ścieżką. Miejsce, w którym się znajduje, i odległość, jaką ma przebyć, nigdy nie miały dla niego żadnego znaczenia – często więc widuje się go na przeciwległych krańcach kontynentu tego samego dnia. Jego moc jest tak wielka, że trudno ujrzeć go w bezruchu, a wynikające stąd ciągłe migotanie doprowadza do wściekłości mierzących w Korila wrogich łuczników.

Teleportacja: Koril nigdy nie przebywa za długo w miejscu, w którym nie ma ochoty być. Delikatny ruch ręką, skupienie na wewnętrznej mocy i już jest w dowolnym punkcie świata.

Soban: ***„Gdy moi towarzysze marnowali czas, studiując zagadnienia śmierci, ja poznałem istotne aspekty życia".***

Podobnie jak pozostałych mistrzów klanu Lotosu, także poszukiwania Sobana zaprowadziły go w niezwykłe rejony Zakazanej Ścieżki. Wykonywana przezeń praca – tworzenie alchemicznych dzieł sztuki, w tym niestrudzone i pokorne golemy – łączy w sobie precyzję zegarmistrza ze sztuką magiczną najwyższych lotów. Sobana nazywa się lordem, ale jest to wyraz uznania jego dokonań, nie zaś oznaka wielkości wpływów politycznych – nie interesuje go bowiem walka o władzę w klanie.

Towarzysze Sobana naśmiewają się za jego plecami, traktując jak zwykłego druciarza-majsterkowicza czy mechanika, ale jest on obdarzony autentyczną mocą. Łupkowy Lord z klanu Wilka jest rezultatem jednego z nieudanych eksperymentów Sobana.

Stworzenie Golema: Jednym machnięciem laski Soban może wezwać z ziemi golema, niestrudzonego sługę i robotnika, który pracuje niczym chłop stworzony z kamienia i błota.

Zymeth: ***„Magowie Zakazanej Ścieżki pokonali w sobie śmierć, ale ja wciąż jestem ich panem".***

Od setek lat Zymeth rządzi klanem Lotosu, uznany przez wszystkich lordów za największego z nich. Jest mistrzem w manipulowaniu i przemawianiu do serc poddanych, choć najczęściej stosuje podstęp i zastraszanie, zwłaszcza budując koalicje lub siejąc lęk w szeregach wroga. Prowadząc interesy z innymi klanami, Zymeth korzysta również z oddziaływania swojej długowieczności – tak planuje efekty podejmowanych czynności, że obejmują one wiele pokoleń ludzi z klanu Węża czy Wilka.

Nie można władać klanem Lotosu, jeśli nie jest się zarówno dobrym magiem, jak i wytrawnym politykiem – Zymeth bez wątpienia ma jednak doskonale opanowane obie te zdolności. Podobnie jak pozostali Magowie, ma również swoją specjalizację, a jest nią władanie pogodą, wywoływanie okrutnych burz lub bezlitosnych letnich sztormów.

Wielki Deszcz: Ciężkie burzowe chmury w każdej chwili mogą się pojawić na rozkaz Zymetha, który – jeśli tylko zechce – może zwiększyć zachmurzenie tak, aby na ziemię spadła potężna ulewa, a następnie wezwać pioruny, wywołując burzę i sztorm.

BUDYNKI KLANU LOTOSU

Struktury treningowe

Kuźnia

Kuźnia to miejsce poświęcone Lythisowi – temu z Braci, którego ostrze podcięło niegdyś korzenie Drzewa Rozkładu. To tutaj wtajemniczeni mistrzowie młota wykuwają miecze ze stali, światła księżyca i własnej krwi. Taka broń nigdy się nie łamie i przecina dusze równie łatwo, jak szatkuje ciała.

Kowal z klanu Lotosu strzeże wielu sekretów. Wytworzenie **Posrebrzanej Stali** wymaga wiele trudu, ale w rezultacie daje akolitom Ostrza doskonałą broń. Chorzy, Nawiedzeni i akolici Ostrza mogą zwiększyć siłę swojego organizmu dzięki **Drodze Korzeni**, natomiast **Trąd** powoduje, że Chorzy i Nawiedzeni jeszcze skuteczniej zarażają wrogów.

Zmienia **chłopów** w **akolitów Ostrza**, **uczniów Liścia** w **Nawiedzonych**, **Bezszelestnych** w **Chorych** i pozwala **Nieczystym** stać się **Magami**.

Ogród Ostrza

Ten pozbawiony przejawów życia teren jest poświęcony czci Sehka, który obciął kiedyś metaliczne liście Drzewa Rozkładu. Uczniowie Liścia wciąż zbierają ostre jak brzytwa liście i używają ich jako pocisków, natomiast pozostali adepci Zakazanej Ścieżki odwiedzają Ogród, aby spacerować krętymi alejkami i rozmyślać o obłąkaniu i furii.

Sehk jest patronem magii i zaklęcia pętające umysł wciąż błąkają się w tym tajemniczym miejscu. Czar **Ugryzienia Liścia** powoduje, że niosące śmierć liście Drzewa są jeszcze bardziej ostre i groźne. **Tempo Liścia** zwiększa szybkość poruszania się uczniów Liścia, Nawiedzonych i Nieczystych, natomiast **Okowy Zarazy** błyskawicznie zwiększają liczbę robaków dręczących Nawiedzonego, pozwalając mu rozsiewać większe i bardziej zgłodniałe skupiska zarazy.

Awansuje **chłopów** na **uczniów Liścia**, **akolitów Ostrza** na **Nawiedzonych**, **Bezszelestnych** na **Nieczystych** i pozwala **Chorym** zostać **Magami**.

Dziedziniec Treningowy

Miejsce to jest poświęcone Tausilowi, pierwszemu strażnikowi pnia Drzewa. Odbywane tu szkolenia zwiększają posłuszeństwo, cierpliwość i wytrzymałość, natomiast Bezszelestni trenują tu bez końca, osiągając szczyty perfekcji w wykonywaniu powierzonych im zadań. Pozostali adepci Zakazanej Ścieżki poszukują tutaj skupienia i hartu ducha, które pozwalają przeciwstawić się toczącemu ich ciała rozkładowi.

Po długich staraniach Bezszelestni, Nieczyści i Chorzy mogą uzyskać **Siłę Trzonu**, dzięki której są bardziej odporni na zranienia. Dodatkowo Bezszelestni mają szansę zwiększyć zakres dokonywanych zniszczeń, używając **Ciężkich Żelaznych Drzewc**, natomiast uczniowie Tausila uczą się korzystać z mocy **Nasycenia Rozkładu**, które zwiększają jadowitość i zasięg ociekających flegmą pocisków Nieczystych.

Woliera
W tym budynku kobiety porzucają doczesne życie, stając się Strzygami – jedynymi jednostkami klanu Lotosu, które posiadły zdolność uzdrawiania. Mnóstwo kruków zamieszkuje w tym dziwnym miejscu, większość z nich zapewne trenuje, zanim będzie mogło paść ofiarą uzdrawiającej magii Strzyg.

W wolierze zawsze jest coś do zrobienia. Dożywianie kruków **Padliną** uczy je większej zajadłości w czasie ataku, budowa **Cuchnącego Gniazda** przyspiesza rozmnażanie się tych ptaków, natomiast **Ciemna Pleśń** skraca czas treningu Strzyg i wzmacnia więzy łączące je z krukami.

Zamienia **chłopa** w **Strzygę**.

Stajnie
Konie przeraźliwie boją się osad klanu Lotosu i tylko dzięki hipnozie można nakłonić je do zamieszkania w stajni. A gdy już znajdą się w środku... za sprawą brutalnych czarów stają się rumakami Cienia – gwałtownymi i pozbawionymi duszy stworzeniami, które z radością niosą wojowników Lotosu na pole bitwy. Jednostki bojowe klanu Lotosu, które zdobyły dodatkowe narzędzia walki, nie mogą ich używać w czasie jazdy, ale mają okazję wypróbować na wrogach lub obcych budynkach **Piekielny Oddech** swoich rumaków.

Magowie Lotosu zajmujący się przemianą koni reprezentują różny stopień magicznych umiejętności. Najlepsi szczególnie celują w tworzeniu **Pełnych Kamieni** pozwalających odzyskać Oddech rumakom, natomiast ci, którzy opanowali **Anatomię Konia**, są w stanie wytrenować znacznie silniejsze bestie. Wielu Magów potrafi wykorzystać swoje doświadczenie i osiągnąć taki stopień **Demonicznego Pokrewieństwa**, że rumaki Cienia mogą używać Piekielnego Oddechu znacznie mniejszym kosztem wytrzymałości.

OBIEKTY SPECJALNE

Krypta Braterstwa

Trzej Bracia z dawnego zakonu Lotosu mogli umrzeć dawno temu, ale nigdy nie porzucili swoich ludzi. Informacje o miejscu, w którym znajduje się ich sprofanowana Krypta, są sprzeczne – być może wtajemniczeni z klanu Lotosu są w stanie wezwać ją w razie potrzeby, nie jest też wykluczone, że sami Bracia przenoszą obiekt w zależności od kaprysu chwili. Kiedy Krypta się ukaże, można – za cenę energii Yin – wezwać jednego ze straszliwej trójki: Lythisa, Sehka lub Tausila. Wybrany Brat przerywa swój niespokojny spoczynek, aby zejść na ziemię w postaci upiornego widma i pozbawić wrogów klanu wytrzymałości, która wzmocni sprzymierzeńców groźnymi czarami. Braci łączą specjalne więzy z Magami oraz Mistrzem Magów, którzy osiągnęli pokrewieństwo w śmierci za życia, i mogą im udzielić specjalnego daru.

Łatwo przebić zjawy Braci mieczem, ale spowoduje to tylko ich powrót do grobu, skąd będą ponownie przywoływani, aby znów (i znów) szukać zemsty na wrogach klanu Lotosu.

Wieża Maga

Szeregi Magów rzadko powiększają się o nowych adeptów obdarzonych zdolnościami magicznymi i ochotą na poznanie prawd Zakazanej Ścieżki, którzy zwykle giną albo pod ostrzem mieczy wrogów, albo od toczących ich ciała chorób. Ale najsilniejszym udaje się dotrwać do ostatniego etapu – wejścia z innym Magiem do Wieży Magów, gdzie czeka tajemnica końca Zakazanej Ścieżki. Nikt dokładnie nie wie, co dzieje się w środku, ale łatwo się domyśleć, że dochodzi tam do pojedynku dwóch Magów, bowiem Wieżę opuszcza zawsze tylko jeden z nich, niosąc w dłoniach wygładzoną czaszkę rywala – świadectwo swojej potęgi i mocy Mistrza Magów. Czaszka nie jest jednak zupełnie pozbawiona życia, a jej związek z Mistrzem Magów stanowi dość nieprzyjemny przedmiot rozważań...

KLAN WILKA



TŁO WYDARZEŃ

Wstrząs, jakim było starcie furii Smoka z Hordą, spowodował trzęsienie i falowanie ziemi na obszarze setek mil, niszcząc równocześnie zrównoważony układ pogody na kontynencie. Sześć miesięcy później potwierdzeniem anomalii atmosferycznych było rozbicie się niedaleko północnego wybrzeża flotylli drewnianych statków, z których z trudem dotarli do brzegu członkowie dziwnego klanu. Kiedy rozbitkowie zapewnili miejscową ludność o pokojowym nastawieniu, Wilki – bo to oni byli tajemniczymi przybyszami – osiedlili się wśród skalistych wzgórz i zimnych potoków na północnym zachodzie.

Ze swoim grubo ciosanym sposobem bycia i druidycznym zakonem stanowili osobliwe sąsiedztwo dla pragmatycznych i cywilizowanych Węży. Miejscowi chłopi z klanu Węża wciąż drżą, słysząc zwierzęce wycia i dzikie odgłosy z osad Wilków – odwiedzający je ludzie wspominali o prymitywnie wyglądającej architekturze i przypominającej wojnę grze w Wilczą Piłkę, w której nikt, kto nie ma daru szybkiej **regeneracji** (posiadanego przez członków klanu Wilka), nie powinien brać udziału. Ale dziwniejsze rzeczy można było przypadkowo dostrzec w okolicznych lasach – pół ludzi i pół zwierzęta...

Po przegranej przez Wilki wojnie z Lotosem wielu myślało, że nadszedł ich koniec, ale kiedy członkowie klanu Wilka stali się niewolnikami w kopalniach łupku zwycięzców, w jakiś sposób utrzymali poczucie przynależności do swojej starożytnej kultury, choć całe pokolenie urodziło się i dorastało w niewoli. Klan Lotosu nie był dobrym panem dla swoich niewolników, dlatego gdy Wilki rozpoczęły powstanie, dekady nieludzkiego traktowania i nienawiści znalazły wyraz w krwawej zemście podczas straszliwej nocnej rzezi.

Wiele tajemnic otacza ten klan – od zasad (jeśli takie w ogóle istnieją) Wilczej Piłki po rytuały odprawiane przez kobiety Wilków podczas pełni księżyca. Traumatyczne przeżycie, jakim była wojna z klanem Lotosu, zapadło głęboko w świadomość członków klanu Wilka, podobnie zresztą jak nowy styl walki, który jest oparty na nagich pięściach, odłamkach skalnych i narzędziach używanych w kopalniach. Mimo to podstawy ich starożytnej kultury przetrwały niezmienione – zachwyt nad dziełami przyrody, harmonijne dostosowanie do pór roku i mądrość wyrastająca z równowagi istniejącej w naturze.

JEDNOSTKI KLANU WILKA

Chłop: ***„Ryż jest moim bratem, bryza moją siostrą, a słońce przyjacielem. Nigdy nie brakuje mi towarzyszy".***

Chłopi z klanu Wilka są twardzi i weseli, traktując swoją harówkę na polu mniej jako przykry obowiązek, a bardziej styl życia, jaki raczej im odpowiada. Spędzają cały dzień, uprawiając ziemię, którą kochają, na której budują swoją siłę i która żywi ich rodziny. Na co mają więc narzekać?

Awanturnik: ***„Miecze są dla tych, którzy lubią sobie komplikować życie".***

Awanturnicy z klanu Wilka wierzą, że w walce – tak jak i w życiu – prostota zawsze tryumfuje nad wyrafinowaniem, dlatego na polu bitwy zręcznie i skutecznie wymachują dwiema olbrzymimi płytami granitu, grzmocąc nimi wrogów z siłą, która wystarczyłaby do rozłupania pnia wielkiego dębu lub wyrwania przeciwnikowi kończyn ze stawów. Ten jedyny w swoim rodzaju, prosty styl walki powstał – podobnie jak większość technik stosowanych przez wojowników klanu Wilka – w czasie buntu niewolników pracujących w kopalniach (w tym wypadku trudno mówić o zmyleniu czujności strażników, którzy nie mogą przecież zabronić noszenia odłamków kamienia w kopalni łupku).

Dla pełnej jasności należy dodać, że pomysł uznania płyt granitowych za broń wyniknął z ograniczonych możliwości, które w tym zakresie oferowały kopalniane tunele, a ich skuteczność w walce z zakutymi w zbroję przeciwnikami jest niewielka. Awanturnicy tłumaczą to jednak po swojemu, uznając, że walka z zakrytą piersią jest wyrazem tchórzostwa.

Przeciwuderzenie Zen: Błogosławieństwo druidek może pobudzić awanturnika do walki z niezwykłą precyzją, a pojedynczy, doskonale wymierzony cios jest szczególnie przydatny w starciu z mocniejszymi wrogami oraz tymi wojownikami, którzy bezgranicznie ufają swojej heroicznej sile.



Miotacz: ***„Dobrą rzeczą jest wojna, lepszą niż prawdziwa gra, w której mogę zostać nawet ranny".***

Genezę gry w Wilczą Piłkę skrywają mroki przeszłości i nawet ci nieliczni członkowie klanu Wilka, którzy interesują się historią, wiedzą tylko tyle, że sport ten istniał od samego początku dziejów, natomiast słynne krwawe mecze, które odbywały się przed pięciuset laty, wciąż są chętnie przypominane i omawiane przy obozowych ogniskach. Połowa znawców tematu twierdzi, że Wilcza Piłka powstała po to, aby studzić wojenne zapały współplemieńców, za to druga połowa z lubością oddaje się grze.

Niezależnie od wszystkiego, Wilcza Piłka to najbardziej niebezpieczny sport, jaki kiedykolwiek wymyślono, wymagający zaangażowania wielu graczy, używania okrutnej broni i żelaznej piłki wielkości ludzkiej głowy, która jest miotana za pomocą masywnych wideł o dwóch ostrzach. Dziwne jest w tej grze także to, że niewielu Wilków straciło w niej życie, natomiast śmierć spotyka każdego widza spoza klanu już w pierwszej rundzie. Zawodnicy, którzy są rzeczywiście najlepsi z najlepszych, zabierają widły do Wilczej Piłki także na pole bitwy, gdzie miotają za ich pomocą wielkie granitowe bloki, zanim nie zabiorą się do przebijania wrogów.

Lawa Skalna: Druidka może rzucić czar na widły miotacza, dzięki czemu broń będzie doprowadzać miotany za jej pomocą kamień do stanu półpłynnego – uderzając o ziemię, pocisk roztrzaska się na mnóstwo palących odłamków, które dotkliwie poparzą wrogów.

Potłuk: „Zabiłem swojego pana z klanu Lotosu. W końcu po to chyba dał mi broń?"



Każdy Potłuk zaczynał jako więzień wśród więźniów i niewolnik między niewolnikami – ale to właśnie te jednostki w ataku szału okaleczyły lub pozabijały swoich strażników z klanu Lotosu. Za takie przestępstwo czekałaby ich śmierć, jednak przywódcy Lotosu rozumieli naturę okrucieństwa i wiedzieli, że ich agresywni niewolnicy będą cierpieli mocniej, jeśli zostaną zmuszeni do ciężkiej pracy, niż oddani w ręce katów.

Dlatego zarówno w dzień, jak i w nocy ci pariasi z klanu Wilka pozostawali przykuci łańcuchami do skalnych ścian i zmuszani (zapewne z pomocą zaklęć magicznych) do pracy w dwa razy większym tempie, niż inni niewolnicy. Spali w łańcuchach, przemieszczając się tylko wtedy, gdy wyczerpało się złoże kruszcu.

Jednak to właśnie oni najlepiej mogli się zemścić na oprawcach w dzień rebelii Wilków, a klan Lotosu odkrył, że jego dawni więźniowie nie tylko mają wystarczająco dużo siły, aby przenosić odłamki skał, ale także wymachiwać nimi niczym miażdżącymi kości maczugami. Wykorzystywani do noszenia gigantycznych ładunków surowca, okazali się nagle zaskakująco szybko poruszającymi się wojownikami.

> **Kula Zagłady:** Kiedy druidka doda Potłukowi śmiałości swoją pieśnią, może on wywijać dzierżonym w dłoniach odłamkiem skalnym tak skutecznie, że zatacza pełne kręgi, miażdżąc wrogów znajdujących się w promieniu oddziaływania swojej broni i ciskając nimi we wszystkich kierunkach.

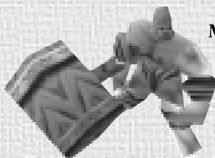
Balistarz: ***„Pomyślmy... Przekręcić korbę, dociągnąć do tego poziomu, pociągnąć za tamten sznurek... Och! Czy nie mogę po prostu zdzielić tym wroga? ”.***



Członkowie klanu Wilka zawsze preferowali aktywny tryb życia na świeżym powietrzu i niezbyt interesowali się wymyślaniem maszyn, które pomogłyby im ograniczyć wysiłek wkładany w wykonywanie codziennych zajęć czy prowadzenie walki. Nie było wśród Wilków utalentowanych inżynierów, jednak w czasie niewolniczej pracy w kopalni udało się im podpatrzyć kilka wynalazków, które wykorzystali do stworzenia własnej wersji... kuszy. Oczywiście jej rozmiar – podobnie jak wszystko, co ma związek z klanem Wilka – przeważa nad pozostałymi cechami, dzięki czemu ta masywna, naciągana za pomocą korby balista miota dwudziestofuntowe kłody z siłą wystarczającą do rozbicia mocnych fortyfikacji lub przebicia trzech ludzi naraz.

Balistarz zajmuje na polu bitwy stanowisko defensywne, a inne Wilki drwiąco opisują jego oręż jako 'olbrzymią zabawkę dla olbrzymich dzieci'. Balista spełnia niezwykle ważną rolę w walce, ponieważ jednak jej przeładowanie trwa długo, należy zapewnić strzelcom ochronę w postaci ruchliwej piechoty. Wciąż jednak nie wymyślono broni, której pociski robiłyby więcej zniszczeń, niż ogromna balista.

Totem: Druidka przygotowuje te małe i dziwaczne rzeźby z pobłogosławionych młodych drzew. Gdy zapłoną, zagłębiają się w gruncie, wypełniając okolicę dobroczynną aurą, która wzmacnia jednostki Wilka i spowalnia działania przeciwników. Balistarz musi powtarzać słowa prostej pieśni, która utrzymuje moc Totemu (niestety, tak go to rozprasza, że zapomina o odpalaniu pocisków).



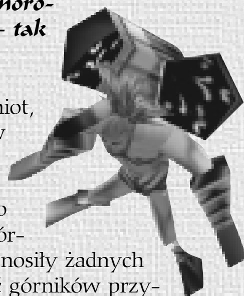
Młotnik: ***„Jeśli wymaga to więcej, niż jednego uderzenia, nie zostało wykonane prawidłowo".***

Nadzorcy z klanu Lotosu kruszenie wielkich płyt łupku na mniejsze odłamki zlecali młotnikom. Niewolnicy z klanu Wilka podejmowali się tej pracy z zapałem, gdyż odpowiadała ona ich naturalnej potrzebie uderzania w coś dotąd, aż się nie rozpadło na kawałki. Najlepszym narzędziem był olbrzymi młot, a pod kierownictwem Szarego Grzbietu praca ta stała się w rzeczywistości treningiem późniejszego stylu walki Wilków – gruchoczącego kości, celnego pojedynczego uderzenia.

Młotnicy narzekają, że nikt nie dostrzega intelektualnego wymiaru tego bojowego zajęcia – ich przenikliwego wzroku, który pozwala odszukiwać słabe miejsca w strukturze budynków lub szeregach wroga, a także duchowego skupienia, niezbędnego, aby osiągnąć maksymalną moc uderzenia.

Oszałamiający Trzask: Oszałamiający Trzask został wymyślony przez niedokładnego młotnika, którego zwykle chybiające celu uderzenia zwalały z nóg stojących w pobliżu wrogów. Jeśli jednak zostaną one wzmocnione błogosławieństwem druidek, młotnik może ogłuszyć jednostki nieprzyjaciela znajdujące się na sporym obszarze od miejsca uderzenia młotem w ziemię.

Kulomiot: ***„Oczywiście przyjmę akt honorowej kapitulacji każdego przeciwnika – tak długo, jak długo zechce ją wyrażać".***



Technika walki, którą posługuje się kulomiot, powstała z połączenia różnych elementów sztuki przetrwania w kopalniach. Gdy niewolnicy z klanu Wilka dotarli do znajdujących się głębiej pokładów, zaczęło się dziać coś straszliwego – całe drużyny górników ginęły w tunelach, ale ich ciała nie nosiły żadnych śladów walki czy ran. Początkowo śmierć górników przypisywano działaniu demonów podziemi, ale kiedy strażnicy

z klanu Lotosu domagali się dokładnego obejrzenia ciał przy świetle pochodni, a te rozpadły się w wyniku nagłej eksplozji, Wilki zauważyły, że ich ludzie mają zbiorniki pełne bezwonnego, trującego gazu, który nie eksploduje tylko przy słabym płomyku latarek.

Oczywistym rozwiązaniem było zdetonowanie zbiorników z gazem z pewnej odległości, a płonące kule smoły wydawały się najodpowiedniejszym rodzajem pocisku zapalającego.

Zawsze gotowi, aby zaprezentować swoją odwagę, kulomioci z klanu Wilka także na polu bitwy zajęli się wysyłaniem ognistych kul smoły własnymi rękami, które chroniły tylko strzępy ubrania. Wyrzucane przez nich gorące pociski budzą postrach w szeregach wroga, podobnie zresztą jak lekceważenie bólu podczas miotania płonącą smołą.

> **Przypalona Ziemia:** Kulomioci i druidki mogą wspólnymi siłami znacznie zwiększyć moc oddziaływania płonącej smoły, pozostawiając za sobą ognisty ślad. A nic nie jest w stanie bardziej zdenerwować kulomiotów, niż konieczność wycofania się, podobnie jak nic tak nie raduje ich serc, jak widok płonących ciał wrogów, którzy próbują za nimi podążać.

Paker: ***„Nie mam szczęk Wilka, brak mi jego dzikości i szybkości... Ale za to mam przyjaciół".***

Związek Wilków z ich plemiennym symbolem jest bardzo duży, gdyż członkowie klanu starają się współzawodniczyć w zdobywaniu najlepszych wilczych kwalifikacji – siły, wytrzymałości i lojalności – a także oddają cześć duchowi Wilka i wierzą głęboko w bliskie pokrewieństwo z tym leśnym drapieżnikiem.

Paker jest kimś w rodzaju kapłana, wędrowcy i instruktora walki w jednej osobie – obcuje z dzikimi wilkami, mówi ich językiem i żyje z nimi, czym wywołuje respekt tych zwierząt. Raz w miesiącu Paker opuszcza wioskę, aby szaleć ze stadem wilczych przyjaciół przy pełni księżyca; kiedy wraca jego twarz i ręce pokrywa zaschnięta krew ofiar. Paker bierze udział zarówno w polowaniach, jak i w wilczych świętach, uważając oba wydarzenia za największą przyjemność dostępną zwykłemu człowiekowi.

W bitwie Paker walczy z bestialską siłą własnych mięśni i wielką odwagą swojego serca. Posłuszne mu stado wilków wygląda bardzo niebezpiecznie, czekając tylko na sygnał, aby rzucić się do gardła każdego, kto będzie miał zamiar uczynić krzywdę ich panu.

Wycie: Dzięki błogosławieństwu druidki Paker uzyskuje moc wycia wilka. Nie ma wówczas znaczenia, jak daleko znajduje się od Wilczego Leża albo z iloma wrogami musi walczyć – w każdej chwili może wezwać swoich czworonożnych przyjaciół, którzy natychmiast przybędą do jego boku.



Potwór: ***„Człowiek nauczył mnie walki, wilk nauczył mnie życia".***

Potwór jest ucieleśnieniem ideału wojownika klanu Wilka. Śpi pod gołym niebem, nie jada gotowanego mięsa ani roślin, stale zachowuje specyficzne poczucie humoru, ma wesołe usposobienie i charakter typowy dla Wilków. Potwór rozkoszuje się opowiadaniem historii o swoich bestialskich wyczynach w lasach, które snuje przerażonym jego okrucieństwem słuchaczom zgromadzonym przy obozowym ognisku. Uwielbia sport, a gra z mocą dziesięciu zawodników na boisku Wilczej Piłki. Choć przypomina ludzi z klanu Wilka, w jednej czwartej jest prawdziwym Wilkiem.

Na polu bitwy trudno go powstrzymać – pierwszy atakuje najmocniejszych przeciwników, uznaje bowiem, że odwaga daje lepsze efekty (także w opowieściach), niż tchórzostwo, nawet jeśli kończy się nieuniknioną śmiercią bohatera. Historia krążąca wśród członków klanu mówi o trzech rozwścieczonych potworach, które rozgromiły oddział pięćdziesięciu wrogów, w tym piętnastu zginęło stratowanych przez uciekających w popłochu kompanów.

Wilczy Obłęd: Tylko potwór ma wystarczającą siłę i mądrość, aby znieść największe zaklęcie druidek, które jest zarówno błogosławieństwem, jak i przekleństwem – przemianę człowieka w bestię.

Wilkołak: ***„Miecze są kłami ludzi, ale kły są orężem bogów".***



Wilkołak nie jest właściwie człowiekiem. Okryty tylko futrem i rzadko używający ludzkiego języka, żyje w pewnym oddaleniu od reszty klanu. Nawet Pakerzy-weterani trzymają się od wilkołaków z daleka. Powód jest bardzo prosty – wilkołak nie jest lojalnym i niezawodnym towarzyszem broni, ale raczej ucieleśnieniem drapieżnej i żarłocznej esencji superbestii. Wilki, które spotykają go w lasach, podporządkowują się emanującej zeń sile i autorytetowi. Zarówno niewinni, jak i winni wystrzegają się kaprysów tego myśliwego tropiącego zwierzynę, bowiem w jego naturze leży zabijanie słabszych, a większość śmiertelników stanowi dla niego smakowitą zdobycz.

Chociaż zdeprawowane, te byłe potwory pamiętają o swojej ludzkiej przeszłości i raczej rzadko ranią członków własnego klanu, jednak serdecznie nienawidzą obcych przybyszów. Uznają różnicę między czasem wojny a czasem pokoju, pod warunkiem, że ten pierwszy przyniesie im dostatecznie dużo ofiar. Nigdy żaden wilkołak nie darował życia przeciwnikowi ani nie uznał gestu poddania się. Walczą tylko po to, aby zabijać i zwykle świętują zwycięstwa.

Ugryzienie Wilka: Ponieważ wilkołak dorasta samotnie, pozbawiony przyjaciół, może się zdecydować na przeniesienie przekleństwa, jakim jest dla niego Wilczy Obłęd, na swoją ofiarę, stając się znowu potworem. Zaczarowany wróg nie ma żadnych możliwości wydostania się z ciała zwykłego wilka, a w ostateczności ginie, rozrywany konfliktem duszy i ciała.

Druidka: ***„Wszystkie rzeczy dzieją się zgodnie z porami roku. Ani strach, ani zima nie są tak groźne, abyś nie mógł doczekać wiosny i zwycięstwa".***

Druidki Kopca są sercem klanu Wilka. Samotnie rozwijają i praktykują magię utraconej ojczyzny, gdyż wojownicy starają się unikać czarów, wierząc, że królestwo duchów najlepiej pozostawić tym, którzy poświęcają życie zdobywaniu wiedzy i uzdrawianiu, a nie kształceniu odwagi i mordowaniu nieprzyjaciół. Historia klanu Wilka jest przekazywana z matki na córkę i każda druidka zna co najmniej tysiąc opowieści – od prymitywnych dowcipów do świętych legend. Mimo że klan Wilka niezbyt wiele korzysta z ksiąg i zapisanych mądrości, jego członkowie wiedzą na temat swojej przeszłości znacznie więcej, niż niemal nieśmiertelny klan Lotosu.

W bitwie druidki wykorzystują swoich roślinnych sprzymierzeńców do łapania w pułapkę i spowalniania działań wrogów. Mogą również użyć zawikłanych zaklęć i uroków, obdarzają wojowników z klanu Wilka nadludzkimi umiejętnościami. Magiczne zdolności są jednak darem duchów, dlatego druidka musi powracać do Kopca, aby medytować i prosić je o przychylność. W czasie pokoju można znaleźć druidki na polach ryżowych – pod ich opieką ryż rośnie dużo szybciej i daje bardziej obfity plon.

Błogosławieństwo: Po modlitwie w Kopcu druidka może pobłogosławić trzech wojowników, zwiększając ich siłę i waleczność, zanim powróci do świętego miejsca po kolejną porcję mocy i oświecenia.

MISTRZOWIE ZEN Z KLANU WILKA

Gaihla: ***„Stąpaj ostrożnie w tym miejscu, bowiem cały las jest świątynią".***

Gaihla to dość tajemnicza postać. Mieszka w najgłębszych ostępach najstarszych lasów i jest, jeśli wierzyć opowieściom, samotną mistrzynią druidek lub boginką leśną albo uosabia cechy obu. Licząca setki lat, znana jest z tego, że znika na całe dziesięciolecia i żyje jakby poza czasem na gigantycznym dębie. Wszystkie lasy i porastająca je roślinność znajdują się pod jej opieką.

Choć miłuje życie pod każdą postacią, może być groźnym wojownikiem, dzierżąc w dłoniach cierniową girlandę – skuteczną broń przeciwko tym, którzy zagrażają lasom. Jej związek ze światem roślin jest bardzo tajemniczy – może się swobodnie poruszać przez najbardziej gęste zarośla, a znajdujące się pod jej opieką pola ryżowe przynoszą ogromne plony.

> **Pieśń Życia:** Moc, jaką dysponuje Gaihla, sięga głęboko w siły życiowe natury i korzysta z dobrodziejstw energii Yang, dlatego śpiewana przez nią starożytna pieśń o cudownym brzmieniu niesie zaklęcie uzdrawiające.

Szary Grzbiet: ***„Słuchajcie mnie, adepci czarnej magii – nie uda się wam tak łatwo uwięzić Wilka!".***

Szary Grzbiet, przez szacunek nazywany często Siwym Grzbietem, stał się przywódcą w momencie, kiedy Wilki znajdowały się w niewoli, dawny ród przywódców wymarł, a dalsze istnienie klanu było poważnie zagrożone. Siła umysłu, która pozwoliła Wilkom wyrwać się z niewoli, należała do Szarego Grzbietu – nielegalne i pomysłowo zaplanowane treningi, w końcu wybuch powstania i ostrożne próby nawiązania stosunków z Wężami. Usłużny niewolnik i syn prymitywnych łowców jest oczywiście czymś więcej, niż wodzem dorównującym przenikliwością i odwagą najdumniejszym lordom z klanu Węża lub samemu Zymethowi.

Wilki szanują autorytet Szarego Grzbietu, wyczuwając w jego zapachu i języku ciała moc prawdziwego przywódcy. W czasie bitwy Szary Grzbiet dzierży w dłoniach olbrzymi oskard, narzędzie miażdżące z siłą, która ma pokazać przeciwnikom powody zmuszające tego nieustępliwego wojownika do walki.

> **Wycie Wilka:** Szary Grzbiet jest wspaniałym przywódcą także podczas walki. Jeśli zechce, może nakłonić znajdujących się najbliżej wojowników, aby uderzali na wrogów ze zwiększoną siłą.

Szablozęby: ***„Nawet magowie, którzy głoszą, że znają śmierć, lękają się mojej wściekłości”.***

Już jako dziecko zniewolonych Wilków, Szablozęby słynął ze swojej zręczności – wspaniale skakał między skałami i bezpiecznie przepływał zdradliwe podziemne potoki, czym zadziwiał mistrzów klanu. Później zdobył długo utrzymywaną w tajemnicy sławę boksera i zapaśnika, który świetnie walczył w turniejach organizowanych w podziemnych szybach kopalń. Kiedy rozpoczęło się powstanie Wilków, uzyskane w młodych latach zdolności pozwoliły mu zostać przepełnionym nienawiścią i budzącym posłuch przywódcą rebeliantów, który swoimi czynami dowiódł, że zasługuje na miejsce tuż za najbardziej szanowanymi lordami klanu.

Podczas bitwy Szablozęby wykorzystuje jedyną w swoim rodzaju broń – ostry jak brzytwa bumerang, którym rzuca z zadziwiającą celnością i precyzją. Nierówności terenu, szczególnie skały, dają mu dodatkowe pole do popisu, a jego zwinność i zręczność pozwala być skutecznym tam, gdzie wrogom trudno jest się normalnie poruszać.

> **Koszący Bumerang:** Nikt dokładnie nie wie, z jakiego minerału lub stopu jakich metali wykonany jest bumerang Szablozębego, ale rzucony ze straszliwą siłą potrafi bez najmniejszych przeszkód przecinać ciało, kości, a nawet solidne ściany budynków.

Łupkowy Lord: ***„ ...”***

Łupkowy Lord to symbol czasów niewolnictwa klanu Wilka, nieudany magiczny eksperyment, żyjący samotnie wyrzutek, ale równocześnie niezwykle cenny sprzymierzeniec w walce. Nikt nie zna jego prawdziwego imienia, kiedyś był jednak zwykłym niewolnikiem z klanu Wilka, którego lord Soban wybrał na obiekt doświadczeń nad stworzeniem za pomocą magii pracującego lepiej i bardziej wiernego robotnika. Po przemianie Łupkowy Lord uciekł z niewoli i przez lata włóczył się po najbardziej odludnych okolicach – dziwny kamienny człowiek bez twarzy, niemy i samotny. Kiedy Wilki rozpoczęły rebelię, powrócił i walczył po ich stronie jak bohater.

Nie ma bardziej przerażającego przeciwnika na polu bitwy. Chroniony zbroją, która stanowi naturalny składnik jego kamiennego ciała, Łupkowy Lord walczy z ogromną mocą, posługując się pięściami wielkości maczugi. Nikt nie pała większą nienawiścią do klanu Lotosu i wygląda na to, że wściekłość Łupkowego Lorda wzrasta jeszcze w czasie walki.

Uzbrojony Przyjaciel: Łupkowy Lord może odrywać z własnego ciała płaty łupku, poświęcając tym samym własne zdrowie. Płaty łupku mogą posłużyć jako kamienna zbroja wojownikom klanu Wilka.

BUDYNKI KLANU WILKA

Struktury treningowe

Wilczy dół

Po wybuchu powstania w kopalniach Wilczy dół stał się stałym elementem wszystkich miast klanu Wilka i jest czymś więcej, niż leśną przecinką, na której może się potykać dwóch wojowników. To miejsce z założenia imituje bowiem magazyny i pieczary, w których zniewoleni członkowie klanu Wilka szlifowali kiedyś swoje umiejętności bojowe.

Wilczy dół oferuje różne możliwości szkolenia jednostek. Treningi **Ligi Wilczej Piłki** wpływają dodatnio na umiejętność biegania awanturników i miotaczy, podczas gdy zaimprowizowane zajęcia w **Klubie Walki** mogą zwiększyć krzepkość chłopów. Rytualne sesje **Przygotowania** zmniejszają koszty i stopień trudności treningu – czyste, przystrzyżone i pozbawione pcheł Wilki to dumne Wilki!

Zmienia **chłopów** w **awanturników**, **miotaczy** w **balistarzy**, **Potłuki** w **młotników**, a **kulomiotów** w **potwory**.

Tereny Balistyczne

Balistyka to jedno z ostatnich związanych z działaniami wojennymi odkryć klanu Wilka, który wcześniej cechowała dumna pogarda dla wszystkich typów walki na odległość. Myślący nowocześnie stratedzy z klanu Wilka dostrzegli korzyści, jakie niesie z sobą zabijanie wrogów z dystansu, stworzyli więc specjalne miejsce treningowe, gdzie znajduje się dziwaczny skład kamieni i worków z piaskiem (zamiast kul płonącej smoły) ciskanych w prowizoryczne cele.

Dzięki ćwiczeniom każda jednostka z klanu Wilka może zdobyć umiejętność zwaną **Okiem Orła**, która pozwala precyzyjniej trafiać nawet w bardzo odległe cele. Wiele Wilków traktuje jednak Tereny Balistyczne mniej poważnie – wesołe gry w **Króla Wzgórza** uczą balistarzy, kulomiotów i miotaczy, jak wykorzystać w czasie walki wszelkiego rodzaju wzniesienia, natomiast pewni siebie awanturnicy i miotacze często ćwiczą dla zabawy **Unikanie** pocisków.

Awansuje **chłopów** na **miotaczy**, **awanturników** na **balistarzy**, **Potłuki** na **kulomiotów** i zamienia **młotników** w **potwory**.

Ogród Żywotności
Ogród Żywotności jest oazą obfitości pielęgnowaną przez druidki, które zajmują się prawie wszystkimi pokojowymi aspektami życia klanu Wilka. Tutaj dzielą się mądrością związaną z poznaniem tajemnic życia roślin i zwierząt, poznają zaklęcia wywołujące dobroczynne duchy i przygotowują się wewnętrznie do wymagań nieuchronnie czekających wojowników Wilka bitew.

Za sprawą **Błogosławieństwa Lasu** po każdej medytacji w Kopcu druidki mogą pobłogosławić pięciu, zamiast trzech wojowników. **Zielarze** zwiększają porcję uzdrowień wszystkich wojowników z klanu Wilka, a współpraca z **Matką Ziemią** zwiększa zdolność druidek do plątania matni, która spowalnia wrogów w bitwie.

Zmienia **chłopów** w **druidki**.

Wilcze Leże
Każdy przybysz, który pomyli Wilcze Leże z psiarnią, może za tę pomyłkę zapłacić najwyższą cenę – dzikie wilki żyją tu z własnego wyboru, zachowując pełną wolność wędrowania i polowania. W klanie Wilka nie ma tradycji ujeżdżania koni, ale Paker znalazł zastosowanie dla złapanych dzikich rumaków, wykorzystując ich mięso jako pożywienie dla swojego zawsze głodnego stada.

Wraz z upływem czasu może on trenować czworonożnych kompanów w odnoszeniu się do siebie z większą życzliwością, czyniąc z nich (i dla ich własnego bezpieczeństwa) prawdziwe **Wilki między Owcami**. Pakerzy, potwory i wilkołaki gromadzą się tutaj na **Wycie Wolności**, elitarny rytuał, który zwiększa poziom ich dzikości i okrucieństwa. Paker, który poznał wzmacniające działanie **Koksu**, odzyskuje część zdrowia.

Zmienia **chłopów** w **Pakerów**.



Obiekty specjalne

Kopiec

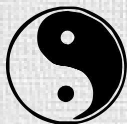
Kopiec jest najbardziej uświęconym miejscem klanu Wilka. Krąg grubo ciosanych granitowych kamieni, każdy z inskrypcją imienia potężnej mistrzyni druidek klanu, otacza prostą w formie, wyniesioną nieco nad poziom terenu platformę. Druidka wzywa duchy natury i swoich przodków, aby nasycić udzielane błogosławieństwo ich magiczną siłą. Kiedy uzna, że jej prośby zostały wysłuchane, może obdarzyć błogosławieństwem trzech dzielnych wojowników z klanu Wilka, zanim znów będzie musiała prosić duchy o wsparcie. Trudno jest się podjąć wzniesienia Kopca i dlatego kilka siedzib Wilka funduje jedno święte miejsce. Niezależnie od tego, gdzie Kopiec zostanie zlokalizowany, Wilki całą okoliczną ziemię uważają za błogosławioną i rządzoną przez boskie prawa.



Złoże łupku

Złoże łupku jest kombinacją kopalni i kuźni – tutaj członkowie klanu Wilka są wyposażani w łupkowe zbroje. Łupek długo był surowcem powszechnie stosowanym w architekturze, a także do produkcji zbroi i broni Wilków. Jedną z nielicznych korzyści, jakie przyniosło Wilkom ich zniewolenie przez Magów klanu Lotosu, był dostęp do łupku i odkrycie, że zapewnia on dość sporą ochronę przed magią, którą dysponowali oprawcy.

Członkowie klanu Wilka przystąpili do wytwarzania zbroi w sposób typowy dla wszystkich swoich działań. Wielkie płyty łupku były wyrąbywane z czoła urwiska i roztrzaskiwane, a uzyskane w ten sposób odłamki przywiązywano do ubrań i kończyn, aż całość „wyglądała w miarę odpowiednio”. Wilki nie zwracają bowiem uwagi na szorstkie powierzchnie lub ostre krawędzie, nie wspominając już o masie całej zbroi, i prędzej daliby się zabić, niż uznali, że im to przeszkadza. Lekceważenie niewygody rekompensuje im po prostu wstyd, jakim jest potrzeba ochrony przed bronią wrogów.



PODSTAWOWE STRUKTURY

Jest kilka obiektów, które musi wybudować każdy klan, a choć różnią się stylem architektonicznym, spełniają podobne role.

Chata chłopa

Chata chłopa to budynek o zasadniczym znaczeniu, który oferuje klanowi coś więcej, niż tylko dach nad głową dla chłopów i powierzchnię do magazynowania ryżu. Członkowie klanu Smoka, Węża, Lotosu i Wilka budują chłopskie siedziby we własnym stylu, ale wszystkie łączy prostota konstrukcji i utrzymywanie mieszkańców w cieple i bezpieczeństwie za możliwie najniższą cenę.

Rynek

Mimo zróżnicowanego wyglądu, rynek zawsze pełni tę samą funkcję. Regularne spotkania w centrum miasta pomagają organizować chłopów, zwiększając ich możliwości związane z prowadzeniem zbioru i składowaniem ryżu, a także mają niebagatelne znaczenie ze względu na wzmacnianie więzi i poczucia identyfikacji ze wspólnotą, prestiż klanu, poczucie celowości działania i stałe gromadzenie energii Yin lub Yang.

Stołb

Stołb jest imponującą budowlą, dobrze chronioną przed atakami wrogów i noszącą ślady starożytnej okazałości. To właśnie tutaj wielcy przywódcy i uczeni bezpiecznie studiują księgi, a wojownicy z zapałem omawiają strategie i taktyki prowadzenia działań zbrojnych. Herosi regularnie przybywają do stołbów, szukając zatrudnienia u bogatych lordów, a także są tutaj wzywani za odpowiednią cenę (ryżu, wody lub energii Yin czy Yang). Mnisi i ninja również zwracają uwagę na okazałość stołbu i mogą się w nim zjawić, aby (w liczbie maksymalnie czterech) towarzyszyć w Twoich wyprawach wojennych.

Studnia

Kopanie studni to trudne zadanie, które kończy się bólami w krzyżu, dlatego zwykle zleca się je chłopom, inwestując sporo środków i czasu. Jednak ukończenie budowy studni ma wiele zalet: chłopi nie będą musieli chodzić nad rzekę, aby się napić, ryzyko wybuchu pożaru znacznie się zmniejsza, a realizacja kilku bardziej skomplikowanych projektów inżynierskich staje się wreszcie możliwa.

Strażnica
Strażnica oferuje wiele różnych korzyści taktycznych, m. in. większe pole widzenia i zasięg oraz zwiększoną obronność wojowników ulokowanych na górnych platformach. Dodatkowo strażnice należące do poszczególnych klanów kryją jedyne w swoim rodzaju niespodzianki dla atakujących wrogów. Te niewielkie triki są sekretem każdego klanu. Wielu oblegających zauważyło na przykład, że ze strażnicy wychodzi jakby więcej obrońców z klanu Lotosu, niż do niej wcześniej weszło...

JEDNOSTKI NIEZRZESZONE

Istnieje kilka istot, które nie złożyły przysięgi dozgonnego posłuszeństwa żadnemu klanowi. Niektóre są niewolnikami bez przyszłości, inne ślubowały wierność wyższym wartościom, niż plany miejscowych polityków. Do tej drugiej kategorii należą tajemniczy mnisi i wojownicy ninja, dodatkowo prowadzą własną, tajemniczą i niekończącą się wojnę, która od czasu do czasu ma związek z konfliktami między klanami. Jeśli jedna lub druga strona poczuje, że musi wesprzeć Cię w walce, możesz znaleźć się w towarzystwie niespodziewanych sprzymierzeńców... lub wrogów.

Golem
Golem to wynalazek Maga z klanu Lotosu – lorda Sobana. Wiele lat temu ten mistrz magii uparł się, że stworzy doskonałego robotnika, który ulży nieco doli niewolników z klanu Wilka, a przy okazji będzie mógł potwierdzić moc swojego pomysłodawcy. Wiele straszliwych pomyłek, jak choćby Łupkowy Lord, poprzedziło oczekiwany efekt końcowy tego eksperymentu – golema, czyli byt powstały z połączenia kamienia, ognia i sekretnej magii. Mimo sporej powolności, golem może pracować cały dzień i całą noc bez przerwy, wyprzedzając w tym najbardziej wytrzymałych chłopów.

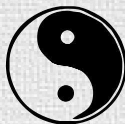
Mnich
Ci tajemniczy mężczyźni i kobiety żyli na tych ziemiach jeszcze długo przed rozdzieleniem kontynentu, studiując sekrety wiary i trenując, aby osiągnąć fizyczną doskonałość. Ucieleśniając energię Yang, stali w cichej opozycji do wojowników ninja, z którymi są zresztą w stanie niekończącej się wojny. Nie interesują ich aktualne rozgrywki polityczne, ale podadzą pomocną dłoń, jeśli tylko poczują, że walka jest prowadzona w imię Yang. Walczą nieuzbrojeni, chronieni doskonałą zręcznością oraz perfekcyjnym opanowaniem sekretnych technik obrony i ataku gołymi rękami.

Trans Zen: Mnisi znają swoje ciała w stopniu niemal doskonałym, jeśli zostaną zranieni, mogą wprowadzić się w specjalny trans, który pozwoli im nabrać sił i szybko odzyskać zdrowie.

Ninja
W czasach poprzedzających rozpad kontynentu ninja byli uważani za potwory z bajek opowiadanych do poduszki – ubrani na czarno wojownicy, którzy kryją się w cieniu i zabijają w ciszy ostrzem lub trucizną. Teraz wiemy, że istnieją naprawdę, prowadzą tajemniczą wojnę z mnichami i biorą czasem udział w krwawych wojnach klanów. Niewiele wiadomo o motywach ich postępowania, jedno jest tylko niezmienne – szukają służby u wyznawców mrocznej energii Yin lub ich sprzymierzeńców.

Zdolności Cienia: Wojownicy ninja używają cienia i sztuczek zwodzących umysł, aby powodować wrażenie, że znikają w powietrzu, pojawiając się ponownie, kiedy straż przeciwnika jest pokonana. Każdy oprócz mnicha może być oszukany w ten sposób przez wojownika ninja.

Zombie
Dla większości wojowników śmierć jest błogosławionym wyzwoleniem od znoju i bólu – honorowym zakończeniem życia. Niestety, nie dotyczy to nieszczęsnych zombie, ofiar sztuczek Nekromancera, które zostały skazane na powrót do świata żywych jako niewolnicy swojego stwórcy. Praktycznie odporne na większość ataków, działanie trucizny i uderzenia młotem czy ostrzem, przedstawiają przerażający widok swoimi rozkładającymi się ciałami i rzucają szalone spojrzenia, grasując po polu bitwy. Jednak ich ciała po pewnym czasie miłosiernie rozpadają się na kawałki, dając ofiarom mrocznej przemiany nadzieję na ostateczny odpoczynek i wyrwanie się z niewoli. Bez wątpienia Nekromacer pracuje nad zmianą tej sytuacji...



Świat gry **Battle Realms** jest żyjącym krajobrazem, gdzie warunki pogodowe i topografia terenu mogą wpłynąć na zwycięstwo lub spowodować porażkę. Naucz się kształtować otoczenie albo zostanie ono wykorzystane przeciwko Tobie.

Aby skutecznie walczyć, musisz rozumieć świat, który Cię otacza. Lasy są piękne, ale jeśli spojrzysz na nie okiem wytrawnego stratega, okażą się czymś więcej – nie tylko opóźniają ruchy sił zbrojnych, zmniejszają skuteczność strzałów łuczników czy ograniczają pole widzenia, ale również ułatwiają działania obronne, gdyż maszerujący w lesie wojownicy niepokoją ptaki, których nagłe zerwanie się do lotu może zdradzić pozycje wroga.

Mimo że za sprawą głównego ekranu gry jesteś wyposażony w mapę i perspektywę równą bogom, możesz widzieć tylko tyle, ile są w stanie zobaczyć Twoi ludzie – a ich pole widzenia jest ograniczane przez krajobraz. Przebiegły taktyk wykorzysta wzniesienia terenu, aby odkryć posunięcia wrogich oddziałów i ukryć własnych wojowników. W świecie gry **Battle Realms** wysoko położone tereny należy uznać za zasób równie ważny, co ryż i woda.

Człowiek znajdujący się na wzgórzu może sięgnąć wzrokiem znacznie dalej, niż zwiadowca stojący w dolinie, ale wzniesienia i urwiska skalne, które oferują tak cenną przewagę wysokości, ograniczają pole widzenia i manewru jednostkom znajdującym się w obniżeniu terenu. I podobnie – żołnierz jadący konno widzi dalej, niż wojownik piechoty, natomiast łucznik w strażnicy jest w stanie ogarnąć wzrokiem jeszcze większy obszar. Buduj strażnice rozważnie, chroń je i równocześnie niszcz wieże przeciwników, aby zmniejszyć ich możliwości obserwacyjne.

Wysokość może dawać więcej korzyści, niż tylko ułatwianie działań zwiadowczych, i być skuteczną pomocą w bezpośrednim starciu. Wojownicy dużo lepiej walczą, korzystając z przewagi wysokości, jaką zapewnia im wzniesienie na polu bitwy lub grzbiet konia, choć niektóre rodzaje broni (na przykład długie włócznie) mogą nieco zmniejszyć ich możliwości. Jednak jeden łucznik w strzelnicy niemal zawsze będzie stanowił śmiertelne zagrożenie dla wielu wrogów. Jeżeli zobaczysz kulistą skałę na wzgórzu, kliknij na niej prawym przyciskiem myszy – wybrana przez Ciebie jednostka zacznie ją pchać. Tocząca się w dół zbocza skała sporej wielkości zmiażdży wszystko na swojej drodze – ludzi, konie i budynki.

Świat nie jest tylko źródłem danych statystycznych, ale kompletnym systemem. Złapany koń może stać się bojowym wierzchowcem dla wojownika lub jucznym zwierzęciem zaprzęgowym transportującym wodę czy ryż – wszystko zależy od Ciebie! Chłop może uprawiać pole ryżowe albo trenować łucznictwo, aby bronić później Twoich upraw. Pada deszcz – cóż to oznacza? Z jednej strony wolniejsze poruszanie się jednostek, ale z drugiej – szybszy wzrost ryżu i mniejsze niebezpieczeństwo wybuchu pożaru. Być może woda, która służy teraz do podlewania upraw, mogłaby posłużyć do wytrenowania kilku wojowników lub budowy świątyni... Pamiętaj, że świat wciąż żyje!

PROBLEMY Z AWARIAMI I ZABLOKOWANIEM

Jeżeli napotkałeś trudności związane z awarią lub zablokowaniem działania gry **Battle Realms**, przede wszystkim upewnij się, że zainstalowana w komputerze karta graficzna spełnia minimalne wymagania techniczne i jest zgodna z DirectX. Jeśli karta spełnia powyższe wymagania, ale problem występuje nadal, być może nie zostały zainstalowane aktualne sterowniki karty graficznej. Zazwyczaj można je pobrać bezpośrednio z witryny internetowej producenta lub wystarczy skontaktować się z działem pomocy technicznej. Dodatkowo upewnij się, że zainstalowałeś pakiet usług wykorzystywanej w Twoim komputerze wersji systemu operacyjnego. Uaktualnienia i programy można pobrać z witryny internetowej: http://www.microsoft.com

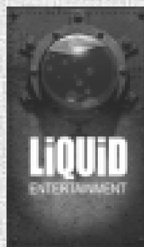
POPRAWA WYDAJNOŚCI

Jeśli płynność działania gry jest zakłócona lub jakość wyświetlanej grafiki nie odpowiada Twoim oczekiwaniom, możesz wykonać wiele różnych działań, spróbuj jednak zwiększyć najpierw wydajność sprzętu:

- Upewnij się, że w tle nie działają żadne inne programy. Zamknij wszystkie działające aplikacje, łącznie z przeglądarkami internetowymi czy odtwarzaczami mp3.
- Na ekranie opcji gry wybierz inną rozdzielczość grafiki, zmieniając ustawienie domyślne 1024x768 na 800x600 lub 640x480.
- Na ekranie opcji gry wybierz niższe ustawienie poziomu szczegółów.
- Na ekranie opcji gry wycisz muzykę.

POŁĄCZENIA INTERNETOWE

Jeśli wystąpiły problemy podczas rozgrywki w Battle Realms za pośrednictwem Internetu, upewnij się, że dysponujesz połączeniem z siecią o prędkości co najmniej 56 kBp/s i możesz normalnie ustanowić połączenie. Przeciążenie sieci i duże opóźnienie mogą spowodować, że gra w **Battle Realms** w sieci Internet będzie utrudniona. Jeśli problemy z grą przez Internet będą się powtarzały, powinieneś skontaktować się ze swoim dostawcą usług internetowych. W czasie sesji w trybie wieloosobowym, jeśli w grze bierze udział więcej niż czterech graczy, każdy z nich powinien dysponować szybkim połączeniem z Internetem (DSL, T-1, połączenie kablowe). Jeśli Twój komputer współpracuje z programem firewall, przeczytaj odpowiednie informacje w pliku readme.txt, który znajduje się na płycie z grą.



Oprogramowanie
David Szymczyk
Billy Khan
Ben Newell
Mark Kornkven
Andrew Schnickel

Oprogramowanie dodatkowe
Mike Grayford
Sharif Elcott
Gage Galinger
Jeff Ruediger
James Conrad
Jim Richmond
Adam Klein
Lee Saito

Kierownictwo techniczne
Mike Grayford

Projekt
Noah Tool
Peter Bartholow
Brigand Green

Projekty dodatkowe
David Leary
Jonathan Dudlak
Tom Carter

Dyrektor projektów
Ed Del Castillo

Graficy
David De Gasperis
Tom Carter
Jean-Michel Ringuet
Erik Asorson
Kurtis Fujita

Współpraca graficzna
Chris Demers
Feng Zhu
Gloria Shih

Dyrektor graficzny
Ed Del Castillo

Produkcja
Rob Sandberg
Eric Embree
Peter Bartholow
Brigand Green

Kontakty z mediami & marketing
Peter Bartholow

Instrukcja do gry
Austin Grossman

Muzyka
Matt Holle

Muzyka dodatkowa
Kevin Manthei,
kmmproductions.com

Efekty dźwiękowe
Mike Grayford
Mark Brown
Tom Carter

Nagrania głosów
Keith Arem/PCB



Produkcja
Mark Brown
i Mike Grayford

Współpraca
Lani Minella
Mike Grayford
Ed Kaminski
Billy Khan
Ben Newell
David Szymczyk
Noah Tool
Mark Kornkven
Rob Sandberg
Angela Hagen
Lesley Baker

Podziękowania specjalne
Holly Newman
Mark Seelig
Dennis Duban
Dave Davidson
Wszystkim współmałżonkom, rodzinom i innym osobom związanym z Liquid Team



Producent
Mike Givens

Współpraca producencka
Jeff Barnhart

Kierownik kontroli jakości
John Bloodworth

Główny tester
James Altenburg

Pierwszy główny tester
Robert Bryant

Testerzy jakości
Diana Arnett
Judy Baughman
Ronny Chan
Bradford Chapman
Daniel Echeverria
Mike Kurilko
Adrian Lewandowski
Richard Robledo
Jamie Saxon
Ron Talay
Tuan Trinh
Thomas Quast
Greg Yungman
Denis Takara
Paul Taniguchi
Karen Ditto
Mark Sullano
Jeff Green

Wiceprezes ds. marketingu międzynarodowego
Martin Spiess

Główny kierownik działu marketingu
Craig Owens

Kierownik usług marketingowych
Sheri Snow

Koordynator marketingu
Yumi Saiki

Kierownik służb kreatywnych
Ryan Villiers-Furze

Projektant
Ethan Malykont

Podziękowania specjalne
Jeff Nachbaur
Chris Scaglione
Mark Burke
Holly Newman
Nima Taghavi
Kevin Hoekman
Ben Granados
Alan Hunter
Tanja Paajanen
Sabina Chechelnitsky
Tony Mauro



Kierownik grupy zarządzania marką
Gary Keith

Asystent kierownika zarządzania marką
John Coghlan

Wiceprezes ds. rozwoju marki
Randy Gordon

Dyrektor ds. strategii marketingowej
David Bamberger

UBI SOFT EMEA

Kierownik ds. marketingu
Laurence Buisson

Kierownik grupy
Axelle Verny

Kierownik marki
Sophie Colson

Podziękowania specjalne
Yves Guillemot,
Laurent Detoc,
Jay Cohen,
Austin Gavin,
Yasmin Naboa
cały zespół sprzedaży Linn
PR, Seiniger Advertising,

Projekt instrukcji
ALRdesign. com

Lokalni kierownicy zarządzania marką

Wielka Brytania
Phil Brannelly
Niemcy
Andreas Balfanz
Francja
Charlotte Sabbah
Włochy
Stefano Rigattieri
Hiszpania
Antonio Rabanera
Holandia
Michiel Verheijdt
Dania
Soren Lass
Australia
Michael Gale
Kanada
Steve Gagne
Ameryka Południowa
Milena Barreto

LOKALIZACJA

Kierownik lokalizacji na cały świat
Coralie Martin

Kierownik lokalizacji projektu
Jean-Sebastien Ferey

Kierownictwo artystyczne w Niemczech
Partnertrans

Tłumaczenie gry i instrukcji na język polski
Olga Rutkowska
Marcin Grabski

Poruszanie

Alt+PPM lub podwójne kliknięcie **PPM**	– ruch
Ctrl+PPM	– wymuszony ruch
Shift+PPM	– uszereguj komendy

Wybór jednostek

Ctrl+LPM	– usuń jednostki z wybranej grupy
Shift+LPM	– dodaj do wybranych jednostek
Ctrl+1-9	– zaznacz grupę
1-9	– wybierz grupę
Alt+1-9	– wybierz i pokaż grupę
Shift+1-9	– dodaj wybrane jednostki do stworzonej wcześniej grupy
Ctrl+0	– usuń grupę wybranych jednostek
H	– zaznacz chaty chłopów
I	– zaznacz bezczynnych chłopów
M	– zaznacz miejsca walki
E	– zaznacz płonące budynki

Komendy dotyczące jednostki

B	– wybierz narzędzie walki danej jednostki
C	– ustaw znak „walcz tutaj”
D	– zsadź jednostkę
F	– wymuszony atak naziemny przeciwko jednostkom, budynkom, obiektom
G	– strzeż miejsca, budynku lub jednostki
L	– ustaw znak „spójrz tutaj”
N	– zostań w miejscu
O	– nie atakuj, chyba że jesteś atakowany
R	– wybierz kursor naprawy dla chłopów
S	– zatrzymaj jednostkę/anuluj komendę
U	– anuluj trening jednostki
W	– wybierz kursor podlewania ryżu dla chłopów
F1-F8	– użyj narzędzia walki dla jednostek 1-8 (widocznych na panelu środkowym)

Kontrola widoku

Alt+LPM	– przewiń mapę
Backspace	– przejdź do wybranego obiektu
←	– przewiń ekran w lewo
→	– przewiń ekran w prawo
↑	– przewiń ekran w górę
↓	– przewiń ekran w dół
Ctrl+1-9 (klaw. num.)	– ustaw znak miejsca
1-9 (klaw. num.)	– przejdź do znaku miejsca
kółko myszy w górę/w dół	– wybierz kąt patrzenia

Ustawienia gry

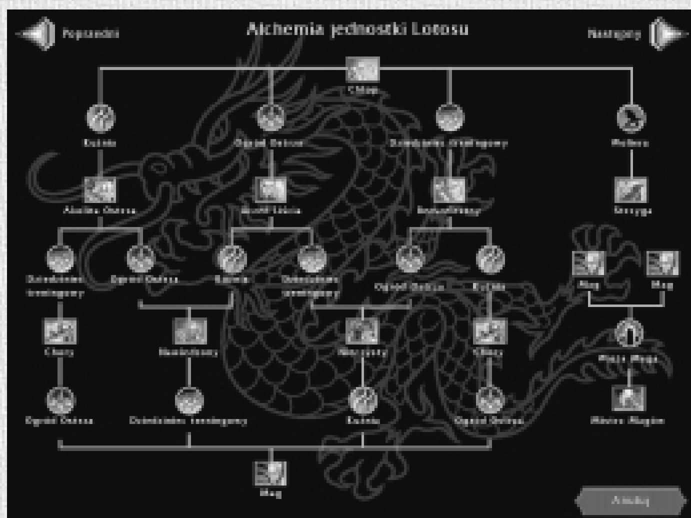
Esc	– uruchom menu opcji w trakcie gry
+	– zwiększ głośność
–	– zmniejsz głośność

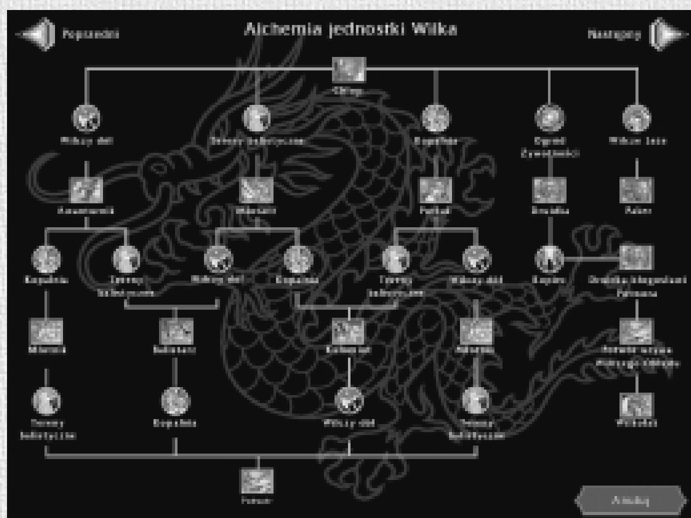
Różne

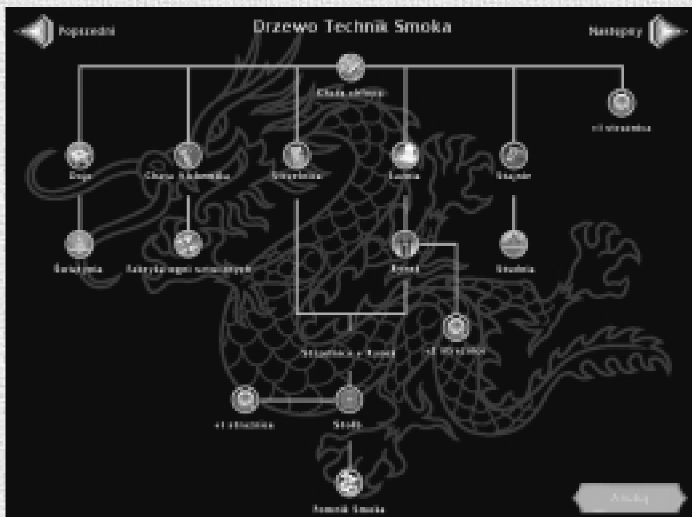
T	– pokaż drzewo technik
Ctrl+S	– szybki zapis
Ctrl+L	– szybkie wczytywanie
Insert	– odtwórz następną ścieżkę dźwiękową
Delete	– odtwórz poprzednią ścieżkę dźwiękową
Enter	– rozpocznij chat
Spacja	– krąż wokół miejsc ostatnich alarmów

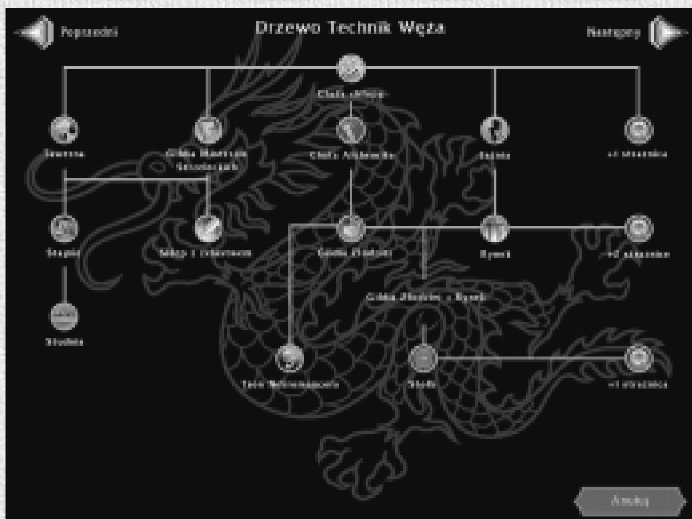
Alchemia jednostki Smoka

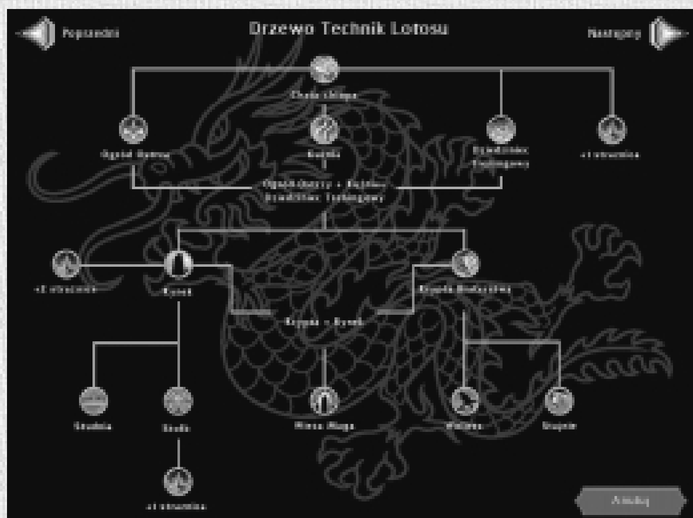


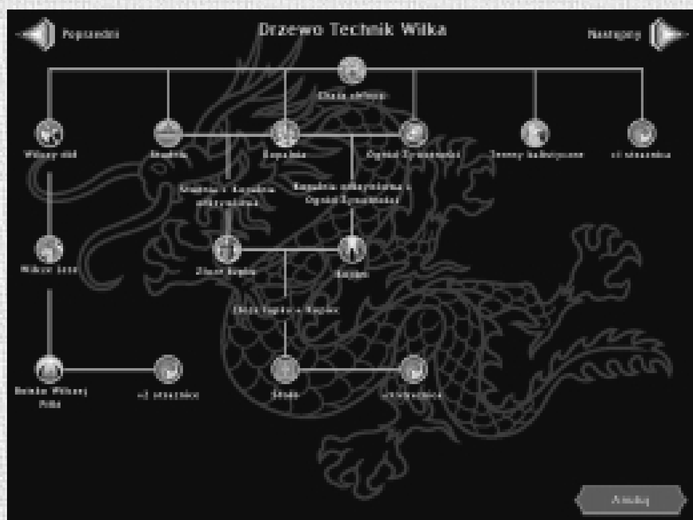

Poprzedni
Alchemia jednostki Lotosu
Następny
Anuluj


Poprzedni
Alchemia jednostki Wilka
Następny
Anuluj


Poprzedni
Drzewo Technik Smoka
Następny
Anuluj


Poprzedni
Drzewo Technik Węża
Następny
Anuluj


Poprzedni
Drzewo Technik Lotosu


Poprzedni
Drzewo Technik Wilka

POMOC TECHNICZNA FIRMY UBI SOFT W WIELKIEJ BRYTANII

Opcje pomocy technicznej on-line

Ubi Soft oferuje różne opcje pomocy technicznej on-line związane ze swoimi produktami. Jedną z nich jest witryna internetowa firmy: **http://www.ubisoft.co.uk/support/**

Jeżeli napotkałeś problem, który nie został jeszcze przedstawiony na naszej witrynie, możesz wysłać pytanie za pośrednictwem Internetu, kierując je do: **techsupport@ubisoft.co.uk**

Jak najdokładniej opisz problem, z którym się spotkałeś. W swoim liście e-mail umieść również: nazwę producenta Twojego komputera, typ i prędkość procesora, ilość dostępnej pamięci RAM, numer seryjny systemu Windows, którego używasz (jeżeli nie pamiętasz numeru, kliknij PPM na ikonie „Mój komputer" na pulpicie i wybierz „Właściwości"), a także nazwę producenta oraz model karty graficznej, karty dźwiękowej i modemu.

Inne opcje dostępu do pomocy technicznej

Z działem obsługi klienta firmy Ubi Soft możesz się również skontaktować telefonicznie lub faksem. Jeśli zdecydujesz się zadzwonić, przygotuj wcześniej wszystkie wymienione wyżej informacje.

Pomoc techniczna:	**0870 800 6160**	czynna od 8.00 do 23.00
Linia porad:	**0906 466 5200**	czynna od 8.00 do 23.00

Adres pocztowy: Ubi Soft Entertainment, Chantrey Court,
Minorca Road, Weybridge, Surrey KT13 8DU

POMOC TECHNICZNA FIRMY L.E.M. W POLSCE

Zanim skontaktujesz się z działem obsługi klienta, przejrzyj uważnie plik poświęcony pomocy technicznej. Są w nim odpowiedzi na niektóre z często zadawanych pytań. Dzięki nim możesz szybko i łatwo znaleźć rozwiązanie problemu. Jeśli jednak to nie pomoże, skontaktuj się z nami w podany poniżej sposób.

Zanim to jednak zrobisz, zbierz następujące informacje:

1. Dokładny tytuł produktu.
2. Jakie informacje o błędach pojawiają się podczas gry (jeśli są takowe) i/lub na czym polega problem.
3. Jakiego systemu operacyjnego używasz (np. Windows 95)?
4. Jaki procesor jest w Twoim komputerze (np. Intel Pentium 200)?
5. Jakie karty graficzne i dźwiękowe posiadasz (np. Diamond Stealth 64, Sound Blaster)?

6. Czy używasz joysticka? Jeśli tak, to podaj markę i model.
7. Ile masz wolnego miejsca na dysku?
8. Ile masz pamięci RAM w komputerze?

Jeśli masz problemy z grą wieloosobową, lub grą w Internecie, przygotuj odpowiednie informacje zanim zadzwonisz.

Jeśli korzystasz z modemu

1. Jaki to rodzaj modemu (marka, model, prędkość, typ)?
2. Czy masz więcej niż jeden modem?
3. Do którego portu jest on przypisany?
4. Czy Hiperterminal (lub inny program terminalowy) działa z Twoim modemem? To prosty sposób na sprawdzenie, czy modem działa prawidłowo.
5. Jaką masz prędkość połączenia?
6. Czy kompresja danych, kontrola błędów i kontrola przepływu na pewno są WYŁACZONE? Poszukaj informacji na ten temat w instrukcji modemu.

Jeśli używasz modemu zewnętrznego

1. Jakiej karty szeregowej używasz?
2. Czy masz siedmiożyłowy kabel szeregowy?

Jeśli korzystasz z sieci lokalnej LAN:

1. Czy widzisz inne komputery w sieci?
2. Jakie są ustawienia sieci?
3. Jakiej marki kartę sieciową posiadasz?
4. Jakiego oprogramowania sieciowego używasz? Podaj numer wersji.

Odpowiedzi na najbardziej powszechne pytania znajdziesz na naszej stronie w internecie, pod adresem **http://www.lem.com.pl**. Tam również szukaj najnowszych poprawek (patchy) do gier.

W celu uzyskania pomocy technicznej na terenie Polski, skontaktuj się z firmą **L.E.M. Sp. z o.o.** pisząc list ze szczegółowym opisem problemu na adres: **02-948 Warszawa, ul. Obornicka 11** lub zadzwoń od **poniedziałku** do **piątku** w godzinach **10^{00}–16^{00}** do naszego działu technicznego pod tel: (0-prefix-22) **651 73 24** lub **25** lub **26**.

UWAGA! Warunkiem uzyskania pomocy technicznej jest posiadanie w trakcie telefonowania instrukcji użytkownika w celu weryfikacji autentyczności posiadanego produktu.

NIE UDZIELAMY INFORMACJI O TYM JAK GRAĆ!
TAKICH INFORMACJI NALEŻY SZUKAĆ W MIEJSCACH
GDZIE OPISYWANE SĄ GRY KOMPUTEROWE,
NP.: NA STRONACH INTERNETOWYCH
LUB W MAGAZYNACH O GRACH KOMPUTEROWYCH.

GWARANCJA

Ubi Soft gwarantuje kupującym ten produkt, że dołączona płyta kompaktowa (CD) nie powinna wykazywać żadnych usterek podczas zwykłego używania przez dziewięćdziesiąt (90) dni od daty zakupu.

Wszystkie uszkodzone produkty należy zwrócić do: Ubi Soft Entertainment Ltd., Vantage House, 1 Weir Road, Wimbledon, London SW19 8UX razem z niniejszą instrukcją i kartą rejestracyjną, jeśli nie została jeszcze do nas wysłana. Należy podać swoje podstawowe dane: imię i nazwisko, adres (wraz z kodem pocztowym), a także datę i miejsce zakupu. Produkt ten można również wymienić w miejscu zakupu.

Jeżeli płyta zostanie zwrócona bez dowodu sprzedaży lub po podanym okresie gwarancyjnym, firma Ubi Soft może sama podjąć decyzję o naprawie lub wymianie nośnika na koszt klienta. Niniejsza gwarancja jest nieważna, jeśli płyta została uszkodzona z powodu zaniedbania, nieprawidłowego użycia lub modyfikowania zawartości po nabyciu programu.

To oprogramowanie, nośnik (płyta kompaktowa) i należąca do niego dokumentacja mają odpowiednią zawartość. Poza dziewięćdziesięciodniowym (90) okresem gwarancyjnym obejmującym błędy produkcyjne płyty kompaktowej (CD) Ubi Soft nie daje żadnych innych praw gwarancyjnych dotyczących tego nośnika ani dokumentacji, pisemnych czy słownych, jawnych czy domyślnych, poza określoną wyżej, dziewięćdziesięciodniową gwarancją, nie zmienia też warunków sprzedaży i użytkowania w konkretnym celu, nawet jeśli firma będzie informowana o specjalnych warunkach użytkowania. I odpowiednio – użytkownik będzie odpowiedzialny za wszelkie wypadki wynikające z utylizacji i rezultatów używania tego programu, nośnika (płyta CD) i dokumentacji. Ubi Soft nie odpowiada za niewłaściwe użycie przez nabywcę lub osoby trzecie, za zniszczenia wynikające z użycia lub nieprawidłowego użycia tego produktu i, w granicach określanych prawem, wypadki związane z uszkodzeniem ciała, nawet jeśli Ubi Soft został poinformowany o możliwości wystąpienia takich wypadków lub strat. Nabywca w całości akceptuje powyższą umowę, nawet w wypadku osobnej umowy prawnej (kontrakt, szkoda lub inne). Odpowiedzialność Ubi Soft nie obejmuje wysokości ceny zakupionego produktu.

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
L.E.M. Sp. z o.o.
ul. Obornicka 11, 02-948 Warszawa
tel./fax: (0-prefix-22) 651 73 24 lub 25 lub 26
lem@lem.com.pl • www.lem.com.pl